336,- Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

V. évfolyam 7-8. szám, 1994. július-augusztus



FOCI LÁZ

A Világbajnokság tiszteletére egy négyoldalas futballprogram összeállítást készítettünk a LEGJOBBAK bemutatásával.

BOOM

Vajon le tudja-e pipálni az eddigi csúcstartó Katakist a nemrégiben megjelent C64-es akciójáték? Ez nem valószínű, de azért jócskán megszorongatja...

EXTRÁK

Több hónapos vajúdás után végre megszületett a várva várt Stábfotó, a két oldalas Csevegő és a színes, szélesvásznú verekedős játék, a Long Life!

BANSHEE

Az Amiga 1200-es játékpalettája új színfolttal bővült: az évszázad "lődd halomra" játéka minden eddigi szépségideált beárnyékol. Ő lesz az új szupermodell?!

OVERLORD

Címlapunkat az újságban szereplő három (!) szimulátor ihlette. Közülük a Virgin büszkesége, az Overlord emelkedett a legszédítőbb magasságokba.

DUPLA SZÁM + 16 oldalon

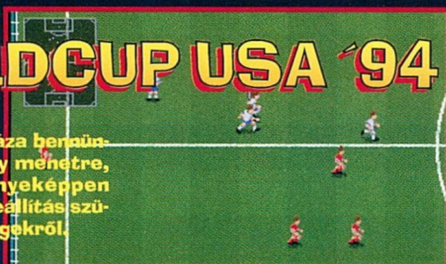
V. évfolyam 7. szám 1994. július

576 KByte

TARTALOM

Barátom, miért búsulnál, olvashatod, miről álmodtál! Itt az alkalom, hogy megszerezd, csak ez a lapot kell, hogy felfedezd...

WORLDCUP USA '94



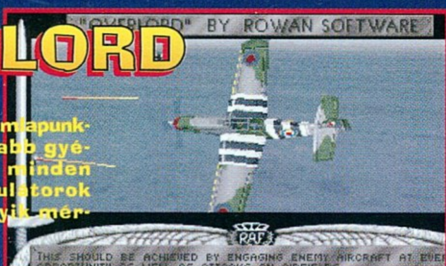
A világbajnokság láza bennünket is elkapott egy menetre, melynek eredményeképpen egy 4 oldalas összeállítás született a Leg-Leg-Legekről.

K 240



Ez a véreskező diktátoroknak való játék: taktika, cselszövés, háború, leigázás, béke aztán megint minden kezdődik elölről.

OVERLORD



Nemhiába került címlapunkra a Virgin legújabb gyémántja. A játék minden bizonnyal a szimulátorok történetének egyik mérföldköve lesz.

AL-QADIM

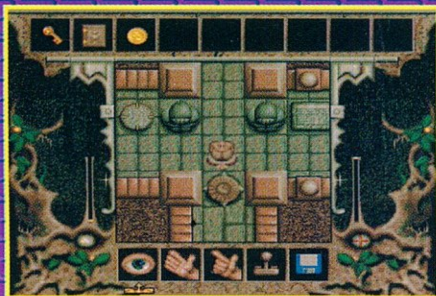


Kalandozz a Kelet varázslatos világában, gyönyörködj a káprázatos tájakban, de ne felejtsd otthon a csodalápát...

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (94.2543/7-8-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Eredeti bt.
Kiadja a Comgame GM., 1026 Budapest, Fillér utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132. Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Kft.
Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

HíReK

VULCAN



Az abszolút ismeretlenségből csak valami eddig soha nem látott/hallott extrával lehet kiemelkedni - s ezt minden valamirevaló kiadónak szem előtt kell tartania, ha be akar érni a finisbe. E szerint cselekedtek a Vulcan Software nevű fejlesztőgárda tagjai is, amikor nekiláttak a **VALHALLA AND THE LORD OF INFINITY** című kaland/puzzle játékuk megvalósításának. A kép alapján sokan mondhatjátok, hogy mi ezen a különleges... Valóban, a fotóról egy kultúrált és korrekt, felső nézetből látható kalandjáték egy epizódja tekint vissza ránk, de a kutya nem itt van elhantolva! A játék kommunikációs eszköze a beszéd! Na azért nem kell arra gondolni, hogy csak mondunk valamit és az egy szempillantás alatt teljesül, neeeem. Mi a már jól bevált ikonos vezérlést alkalmazhatjuk az irányításhoz, de a játék az üzeneteit élő szóban rebegi el. Ezen túlmenően az állandó feszültség fenntartása érdekében furcsa zajok, sikolyok és "I'm scared! - Félek!" mondatok tarkítják a hang-repertoárt. Egy pályát egy töltésre beszippant a lemezről a játék, de ez nem jelenti azt, hogy két perc alatt végig lehet nyomni, sőt a térképezés a játék egyik legfontosabb "kelléke". A legkülönbözőbb helyeken láthatatlan lyukak vannak a padlón, amelyekbe beleesve egy életet vesztünk. A megoldandó puzzle-k sok fejtörést igényelnek, a programozó állí-tása szerint legalább 12 óra kell a tudatos végigjátszáshoz... Megjelenés a közeljövőben Amigára várható.

21ST CENTURY



A platformjátékok népszerűsége soha nem fog elapadni, mindig lesznek imádói a "jump and run" stílusnak. Ezt a tényt igyekeznek megerősíteni a 21st Century Entertainment-hez szerződött Infernal Byte gárda tagjai is, akik egy négy éve elkezdett játékuk újra feltámasztásával akarnak betörni a színre. A produkció címe **MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE**, és mint a közölt fotó is mutatja, vérbeli "kösd fel a gatyót és szedd fel a bigyót" játék. A blődli sztori (pizzásfiú, elrabolt prof, gonosz paradicsomok és vérszomjas hamburgerek) helyett inkább néhány szó a programozókról: régebben a Rainbow Arts-nál dolgoztak (Nebulus II, Master Blazer), és e programjuk már 4 éve pihen az íróasztalukban. Akkoriban A500-ra indultak a fejlesztések, de csak mostanra érett meg a helyzet, hogy ismét nekiveselkedjenek a dolognak (a türelem Marvint terem). Az 500-as változat terve törölve, helyette csak CD32-re fejlesztik a játékot. Ez természetesen a főszereplő és az ellenfelek legalább félszáz fázisú animációját, 256 színt, 6 szintes parallax-scrollt és bömbölő CD muzsikát von maga után. A játékban nem kell idegtépő térképezéssel tölteni az időt, a pályák vízszintes kiterjedésűek, csak az ellenséges teremtményekkel kell zöld ágra vergődnünk. A precíz időzítés és a fejlett reflexek elengedhetetlen kellékei lesznek a játékkal való ügyködésünknek - ígérik a fejlesztők. Nem nagy ígéretek, de legalább beválthatók...

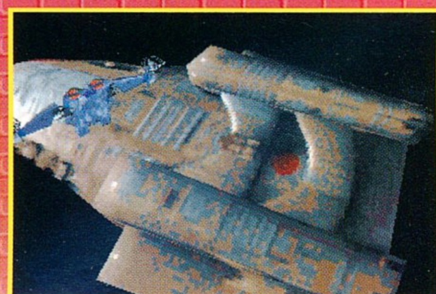
ADVENTURE SOFT



Minden valamirevaló kalandjátékos ismeri, vagy legalábbis hallott már a Simon The Sorcerer-ről, amely egy éve robbant be a köztudatba, híresen szép háttereivel és animációival aratva babérokat. Ehavi hírcsokrunk legnagyobb szenzációja, hogy bejelenthetem: javában folynak a Simon 2 munkálatai és a képeket elnézegetve elmondhatom, a történelem egyik legszebb grafikájú kalandjátéka van születőben. Erre biztosíték lehet az is, hogy az új epizód megrajzolására pályázatot írtak ki az Adventuresoft-nál, melyre 400 jelentkező adta be pályamunkáját, s akik közül heten maradtak csak bent az alkotógárdában... De hogy folytatódhat a játék, ha a főgonosz Sordid-ot már az előző epizódban a másvilágra küldtük? A gonosz varázsló nemes egyszerűséggel szellem képében jelenik meg ismét a színen, egy időutazó gépet konstruál, amellyel fogságba ejti Simont és a saját színe elé akarja vitetni - de valami probléma adódik az időutazás során és Simon egy másik idősíkban találja magát, méghozzá a jó oldalon álló Calypso varázsló palotája előtt. A kalandok több mint 100 helyszínen folynak majd, a megoldandó feladatok komplexitása megnő, sokkal több időbe telik majd a játék teljes kiismerése. A tervek szerint csak CD-s változatokat készítenek (PC, CD32), s így a grafikán kívül sokkal több és jobb minőségű zenét és hangeffektet tudnak majd a játékba préselni.

ORIGIN







Az Origin/Electronic Arts nevével fémjelzett Wing Commander hamarosan kiegészítő lemezzel tuningolható fel, amely az ARMADA nevet kapta. Az új küldetésekben még inkább kitolták a technikai lehetőségek határait, s ez a sebességen és ezzel párhuzamosan a grafika minőségén is meglátszik. A napokban kapott néhány sornyi infóból nem derült ki, hogy a küldetések pontosan miről szólnak majd, ezért inkább helyettem beszéljenek a képek...

TEAM17



Stardust néven még a múlt év végén jelent meg a Daze Marketing forgalmazásában a finn fejlesztőkből álló Bloodhouse gárda első produkciója, amely a remek játszhatósága ellenére nem lopta be magát túlságosan a vásárlók szívébe (legalábbis az eladási adatok szerint). A fiúk nem adták fel és terjesztőt váltva (mostantól a Team 17 égisze alatt tevékenykednek) az 1200-as változat fejlesztésébe kezdtek, amely a SUPER STARDUST nevet kapta - s mint a demoból kiderül, nem is érdemtelenül. A rendkívül nagy összpontosítást és kifinomult reflexeket igénylő aszteroida-lövöldözésaz új változatban egyrészt a kockáról-kockára átrajzolt háttereknek, a 12 (!) csatornás zenéknek és a külön e verzió számára kifejlesztett 3D-s alagútban játszódó bónuszpályának köszönhetően biztos sikerre számíthat. A pörgő-forgó aszteroidák ray-tracingelt mozgása sokkal kifinomultabb, mint az első változatban, a bravúros technikai trükkel megoldott 12 csatornán a zene és a hangeffektek egyszerre szólnak, anélkül hogy egymást zavarnák, a 3D-s alagútban pedig szédületes sebességgel repít bennünket az űrhajó előre. Megjelenése szeptemberre várható (A1200, CD32).

BULLFROG



Ha azt mondom, hogy Peter Molyneux, valószínűleg kérdően néztek rám, de ha elárulom, hogy ő az ötletgyárosa a Bullfrog szoftvercégnek, akkor mindenkinek felcsillannak a szemei. Igen, ő agyalta ki az első Teremtő játékot, a Populous-t, a legvérengzőbb stratégiai játékot, a Syndicate-et és néhány héten belül megjelenik a legfrissebb és talán legnagyszerűbb szüleménye, a THEME PARK. Már közel egy éve beszélnek róla, hogy ilyen jó, meg olyan jó, de most, hogy megérkezett a demo változat, mindannyian rácsodálkoztunk, hogy ez tényleg nem lesz pite! Röviden a cél: egy vidámparkhálózat létrehozása, amely az egész világon közkedvelt és népszerű - amolyan sajátos Disneyland. Meg fogjuk látni, hogy még egy Elvarázsolt Kastély üzemeltetése is izzasztó feladat, nemhogy egy egész világot behálózó rendszer fenntartása. A gondokat tetézendő, hamarosan megjelenik a konkurrencia is, a verseny kiszélesedik és a talpraesettebb, kitartóbb győz. Nem lesz egyszerű, annyi szent. A játéktéren minden mozog, egyszerre 2-300 figura is tevékenykedik, játszadozik, szórakozik a képernyőn - programozásilag és grafikailag egyedülálló teljesítményt nyújtottak a fejlesztők. A ray-trace-elt intro és átvezető jelenetek csak tovább emelik a színvonalat. A játék először Amiga 1200-esre, PC-re, CD formátumokra, majd konzolokra, végül pedig Jaguarra és 3DO-ra is megjelenik.

ACCOLADE



Az amerikai humor legalább annyira sajátságos dolog, mint a francia csók. Van aki rajong a nyelves pusziért, van aki irtózik még a gondolatától is. Gondoljunk csak a Csupasz Pisztoly trilógiára - sokan voltak, akik értetlenül bámulják a sok térdét csapdosó és megpukkadó embert: mi abban a humoros, hogy a képernyőn több tucat ember nyomogatja a pukkanós pufizsákokat?! Így lesz ez minden bizonnyal az Accolade/Legend páros munkájával is, a SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN-nel is, amelyben csak úgy hemzsegnek a blőd poénok, az európai emberek számára érthetetlen amerikanizmusok. A sztori a világégés idején (úgy három év múlva) játszódik, amikor a környezetszennyezés, a túlzott energiafelhasználás, az emberi gonoszság, nomeg a Nintendo láz olyan méreteket öltött, hogy nyomában elharapódzott a vandalizmus és divatba jött a mutánssá válás. Egy Dr. Entrophy (Rendezetlenség Doki) nevű őrült professzor elhatározza, hogy a zavarosban halászva világuralomra tör, amit nekünk kell megakadályoznunk egy félig emberekből félig mutánsokból álló bandával. Ellenfeleink kissé átalakultak már a toxikus mérgek hatására, többfejű, nyolclábú, elfolyó testű (de inkább humoros, mint ijesztő kinézetű) dögök. Az irányítás a Legend egyik korábbi produkciójából, a Companions of Xanth-ből lehet ismerős, egy az egyben abból lett kiollózva. Megjelenése csak PC-re várható.

ESCALATOR



Az eddigi gyakorlattól eltérően szokatlan hír következik: az 576 KByte felkarolta az egyik legérdekesebb muzsikát játszó, legfurcsább imágójú magyar együttest, az ESCALATOR-t, amely a napokban adta ki az Időzített bomba, az Apollo 17 után a harmadik lemezét, Arbeit címmel. Az 1990-ben alakult, "intelligens robotzenét" játszó group két tagból áll: 2RT+TB a zeneszerző, IGOR 404 pedig az impresszárió. A furcsa nevekre magyarázatot ad talán, ha elárulom, hogy ők a jövőből érkezett asztronauták, a zenéjük pedig 100%-osan számítógépekre és samplerekre épülő muzsika. Ha a nemzetközi zenei palettán kellene elhelyeznem őket, akkor a Kraftwerk és a Depeche Mode közé helyezném őket, bár a határvonalakat nem lehet túl szorosra vonni, hiszen teljesen egyedi hangzást képviselnek. Szokatlanul igényes produkcióról van szó, a hangzásvilágukban a számítógép nem függőséget jelent, hanem segédeszközt a teljesen egyedi hangzásvilág kiakalításához, hiszen minden zörejt, effektet saját maguk kísérleteztek ki. Atari alapú MIDI rendszerre épülő gépen dolgoznak, klipjeiket pedig PC-n, 3D-Studio-val készítik. A hír aktualitását az adja, hogy folynak a srácokkal a tárgyalások arról, hogy a nagysikerű tévés műsor, az 576 zenei betéteit ők készítsék el.

Zolee

INCREDIBLE CRASH DUMMIES

Eddig azt hittem, hogy nincs már olyan élőlény vagy tárgy, ami nem szerepelt volna valamilyen ügyességi illetve mászkálós játékban. No igen, e téren a programozók fantáziája nem ismer határokat. Játszhattunk már sündisznóval, amorf pacával, paradicsommal, idétlen szőrmókokkal, nindzsa-hangyával, ördöggel, rendíthetetlenül masírozó lemmingekkel, de akármibe lefogadom, hogy próbabábuval (angolul Crash Dummies) még egyszer sem. Pontosabban ezidáig egyszer sem, ugyanis a napokban jelent meg a Virgin gondozásában az Incredible Crash Dummies. A játékban egy ütközési-teszteknél használatos kis bábuval kell nyomulnunk, miközben vérszomjas roncsautók, távirányításos repülő-modellek és egyéb "veszedelmes" szörnyek törnek életünkre. Célunk a jóságos Dr. Zub kiszabadítása, akit a gonosz Junkman rabolt el, hogy legyőzhetetlen robothadsereget építsen neki a prof. De nem számolt a próbabábuk mindent elsöprő rohamával...

Brrr, ilyen végtelenül debil kerettörténetet nagyon rég nem olvastam. Ezek után mindenki elképzelheti a játék hangulatát: egy igen röhejes bábuval kell mászkálnunk össze-vissza és megtalálnunk a kijáratot (ezt egy nagy forgó korong jelzi). A ránk támadó szörnyeket csavarkulcsokkal irthatjuk, ezekből a pályán jónéhányat találhatunk szétszórva. Ha mégis valami károsodás érné főhősünket, nem vesztünk el rögtön egy életet - mindössze egy végtagot. Először a lábakat, majd a karokat, végezetül pedig a fejünket (sajnos ez utóbbi egy életünkbe is kerül). Mozogni természetesen lábak nélkül is tudunk, csak egy kicsit lassabban. Az elveszett testrészeinket a csavarkulcsok felszedésével szerezhetjük vissza, valamint még jópár egyéb bónusz-cuccot is begyűjthetünk.

Hát mit mondjak: hangulata, az van a játéknak. Az már más kérdés, hogy engem már az intro megtekintése is teljesen lefárasztott, hát még az idétlen animáció és ellenfelek, úgyhogy magára a játékra szinte alig maradt erőm. Lehet hogy az én hibám, de nekem nem igazán fekszik ez a stílus. Maga a grafika és a hang egész jó, az irányítással sincs különösebb bajom, csak azok a lüke szereplők idegesítenek.

Ez persze nem jelenti azt, hogy a mászkálós játékok szerelmesei ne tölthetnének el vidám órákat a játékkal, de én azért megmaradok Settlersnél.





BATTLETOADS



"Te Zolee, indítsuk mán' újra azt a Hónap Bukása rovatot, ez az anyag úgyse nagyon férne be máshová" - valahogy így reagáltam arra a nem mindennapi sokkra, amit a Battletoads című játék megpillantása okozott. Kétségtelen, hogy már nem egy zsenge anyaggal találkoztam számítógépes pályafutásom alatt, de nyugodt szívvel állíthatom: a Battletoads az abszolút mélypont. Legalábbis nekem. A játék amúgy a nagysikerű konzoljáték átiratának készült, s a programozóknak valóban sikerült a nem mindennapi bravúr: az Amiga lezüllesztése GameBoy szintre. Hát ez valami rettenetes...

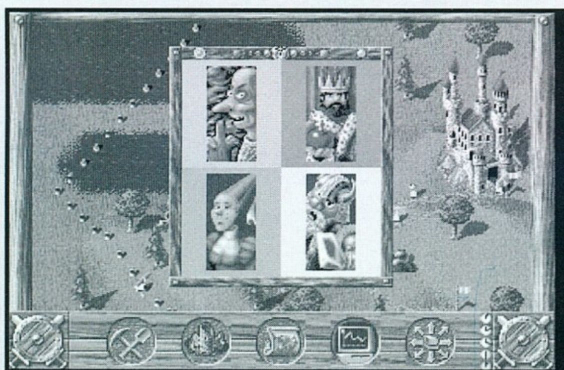
A kerettörténetről nem tudok érdemben nyilatkozni, erre ugyanis a játék jóformán semmi utalást nem ad. Legfeljebb ha végigjátszom. Erre viszont semmi pénzért nem vagyok hajlandó, elvégre valahol az újságíró is ember. A stuffot amúgy nagy-nagy jóindulattal a verekedős játékok kategóriájába lehetne besorolni (szegény Street Fighter), hiszen egy (vagy ha párosával játszunk, akkor kettő) jól megtermett varanggyal kell baltás macikát, kamikaze legyeket és néhány első látásra nem azonosítható lényt péppé vernünk. Számtalan ütés és rugáskombinációt használhatunk, számszerint egyet: ezt a tűzgombbal csalogathatjuk elő. Ugrani viszont tudunk. Szép nagyot. Speciális támadások természetesen nincsenek, viszont néha durungokat és egyéb hasznos fegyvereket vehetünk fel, aztán üsd, vágd, nem apád. Több pályán is harcolhatunk a macik és legyek ellen, de aki az elsőt meglátja, az aligha lesz kíváncsi a többire. A játékot hosszasan értékelnem nem is szükséges, tömören: pocsék. Legalábbis Amigára. C-16-on még állná a sarat...





SETTLERS

Ha 10 Amigástól megkérdeznénk, hogy mi jelenleg a legjobb startégiai játék, minimum nyolcan kapásból rávágnák: természetesen a Settlers! No igen, a Blue Byte programozói ezúttal is valami fenomenálisat alkottak. Az apró, össze-vissza kóricáló jobbágyok, favágok és lovagok azonnal belopták magukat minden játékos szívébe. Sajnos eddig csak az Amiga-verzió volt hozzáférhető, de most végre megérkezett a PC-s változat is. A játékot elnézve bizton állíthatom: minden idők egyik legjobb stratégiai játéka jelent meg PC-re.

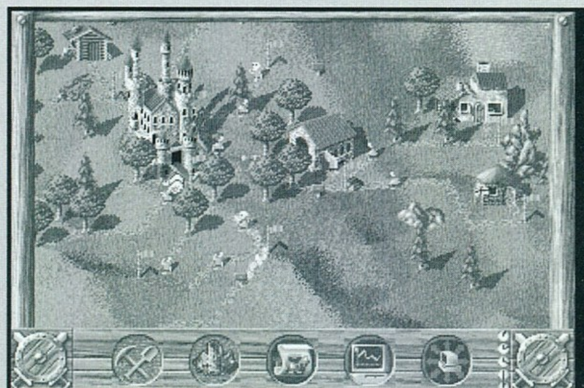


A program amúgy szinte 100%-ban megegyezik az Amiga verzióval, csak a grafikát tuningolták föl egy kicsit (SVGA megjelenítés is választható), valamint néhány új kényelmi-funkció is helyet kapott a játékban. A kezelés maradt a régi, úgyhogy erre nem is térek ki külön, elvégre az 1994/1. számban már részletesen írtunk az anyagról. A mostani cikkben inkább néhány tippet és trükköt ismertetnék, amikre az előző leírásban már nem maradt hely.

TIPPEK&TRÜKKÖK

-A játék megnyeréséhez kulcsfontosságú, hogy kastélyunkat a megfelelő helyre telepítsük. Lényeges, hogy a környéken legyen mindenféle nyersanyag (főleg arany), de a jó sok sík terület és a kitermelhető erdő szintén fontos lehet. Érdemes az elején kifigyelni, hogy a gép hová rakja a kastélyait, így a második nekifutásra már nem kell sötétben tapogatóznunk. Egyébként a későbbi küldetésekben már nem mi választjuk meg kastélyunk helyét, hanem a gép automatikusan lerak valami sz*r környékre. Kedves...

-A legkönnyebben úgy veszíthetjük el a játékot, hogy a nagy építkezések közepén kifogyunk a nyersanyagainkból (főleg a fával szokott ez előfordulni). Épp ezért már a kezdetekkor érdemes legalább két erdészt és favágót telepíteni valami elhagyatottabb környékre (egy fűrésztelep és kőfejtő szintén hasznos lehet). A nagy terjeszkedések idején érdemes ezt a műveletet megismételnünk, mert a kisebb-nagyobb őrtornyok megépítéséhez rengetek kőre és deszkára lesz szükségünk.



-Ha már megvan a nyersanyagtermelésünk, jöhet az élelmiszeriparunk kiépítése. Csak ezután kezdjük el a nagy bányavidékek kiépítését, majd a kohászat következzék, végezetül pedig a fegyvergyártás.



-Már a játék elejétől kezdve folyamatosan terjeszkedjünk (ilyenkor még a kis őrkunyhók is megteszik), majd egy ellenséges királyság határát elérve igyekezzünk egy jó kis erődláncot kiépíteni. Támadásba csak akkor menjünk át, ha a fegyver és aranyutánpótlás már biztosítva van, valamint a legtöbb emberünk már legalább 3. szintű. Eleinte csak gyengén védett őrkunyhókat rohamozzunk meg (az így kivívott győzelmek is növelik a harci kedvet), a zsírosabb falatokat hagyjuk a végére.



-Egy ellenséges királyságot úgy tudunk a legkönnyebben kiütni, ha a létfontosságú úthálózatát elvágjuk (pl. a bányái és kohói között). Természetesen a magasabb szinteken már a gép kifejezetten erre törekszik, úgyhogy a szűk folyosókat mindig igyekezzünk kiszélesíteni.

-Nagyobb épületeket soha ne építsünk a határ közvetlen közelébe.

-Az ellenséges kastélyt csak elsöprő túlerővel támadjuk meg, ugyanis az itt védekező lovagok sokkal erősebbek, mint normál körülmények között. Velem pl. már az is előfordult, hogy a gép 1. szintű lovagja 5 (!!!) darab negyedig szintű emberemet mészárolta le.

-A legjobb célpontok az ellenfél fegyverkovácsai, ugyanis ha nincs fegyver - nincs lovag. Épp ezért a saját kovácsainkra úgy vigyázzunk, mint a szemünk fényére.

-Mindig igyekezzünk összefüggő ipari illetve mezőgazdasági területeket létrehozni, így nem kell majd a teherhordó jobbágyainknak órákig mászkálniuk.

-A hajóács a legtöbb pályán teljesen fölösleges, csak a nyersanyagot rabolja.

Nos, ennyit tippel már vígan el lehet boldogolni a játékkal. Fölösleges lenne most hosszasan méltatnom a Settlerst, hisz ezt a bevezetőben már megtettem, úgyhogy búcsúzóul csak annyit: ez a program egy gyűjteményből sem hiányozhat.

T.J.

ÉRTÉKELŐ

grafika	93%
hang/zene	88%
kezelhetőség	96%
kihívás	50%

ÖSSZHATÁS 94%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC, AMIGA

BENEFACTOR

A lemmings-story új fordulatot vett. Eddig csak meneteltek a képernyő egyik oldaláról a másikra, most azonban fogságba estek! De sebaj, mert itt van Ben E. Factor, aki eltökélte, hogy visszaadja a lemmingek szabadságát, hogy azok nyugodtan masírozhassanak akár még két részen keresztül.

Ben feladata egyszerűnek tűnik: az összegyűjtött kulcsokkal kell kinyitnia a pockokat fogvatartó cellák ajtaját. Persze mindezt egy kicsit nehezebb végrehajtani mint leírni. Nem csoda, hogy a cél eléréséhez Bennek futnia, ugrania, függeszkedve másznia és kapaszkodnia kell. Néha azonban még ezek az erőfeszítések is kevésnek bizonyulnak.De sebaj, mert a piros ruhás hörcsögök nem véletlenül élték túl a Lemmings II-t, találékonyságuk itt is hasznosnak bizonyul. Kiszabadításuk után azonnal rohannak segíteni, ahol lehet. Megjavítják a létrákat, működtetik a csörlőket és a kapcsolókat, eddig elérhetetlen helyekre segítenek minket vagy éppen ők maguk mennek oda - ha tartunk nekik bakot. A szürke, elanyátlanodott egyedeket pedig a festékszóró alá terelve máris pirosra színezhetjük őket, mire visszatér az önbizalmuk és már indulnak is segíteni.

Első pillantásra mindez azonban nem derül ki. Bent több másodpercig kell keresgélni a képernyőn, olyan apró. Animációja azonban tökéletes, feladatai pedig embertpróbáló ügyességi, gyorsasági és logikai feladványok. Négy fő helyszínt kell bejárnia: az Alvilágot, az Erdőt, a Jégvilágot és a Kastélyt (ez egy jól elrejtett reklám, mely az 576 KByte egyik programkiadására utal), melyek mindegyike több, egyre nehezedő alpályából áll, melyek legtöbbje jópár képernyőből áll.

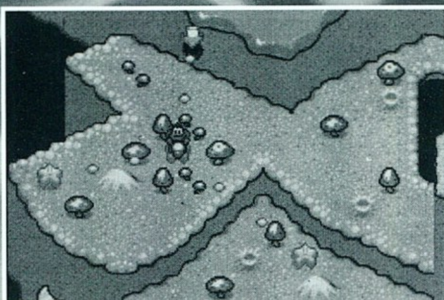
Bár a főhős alakja nem túl nagy, animációja és a hátterek igen széppé teszik a játékot. Az alapötlet ugyan elsült már jópárszor, de a kivitelezés és a játszhatóság kiemelkedő az apró szereplők ellenére (vagy talán éppen ezért).

JAMES POND 3

Kérem uraim, őrizzék meg nyugalmukat. Nagyon fontos bejelentést kell tennem: Dr Maybe megszökött az Északi-Sarki fogolytáborból. Valószínűleg kapcsolatba hozható annak az űrhajónak az ellopásával is, amely a múlt héten tűnt el a NASA-tól, fedélzetén egy kémműholddal. Értesülésünk szerint Dr Maybe szövetségre lépett a J.A.W.S nevű bűnszövetkezettel. A banda tagjai patkányok, akik kellű mennyiségű sajt ellenében bármire kaphatóak. Dr Maybe a Hold kiknázására készül, amely tudvalevőleg sajtból van. Elemzőink szerint, ha gyanúink beigazolódnak és a doktor valóban a sajtpiac feletti uralomra törekszik, akkor ez egész gazdaságunkra katasztrofális hatással lehet.

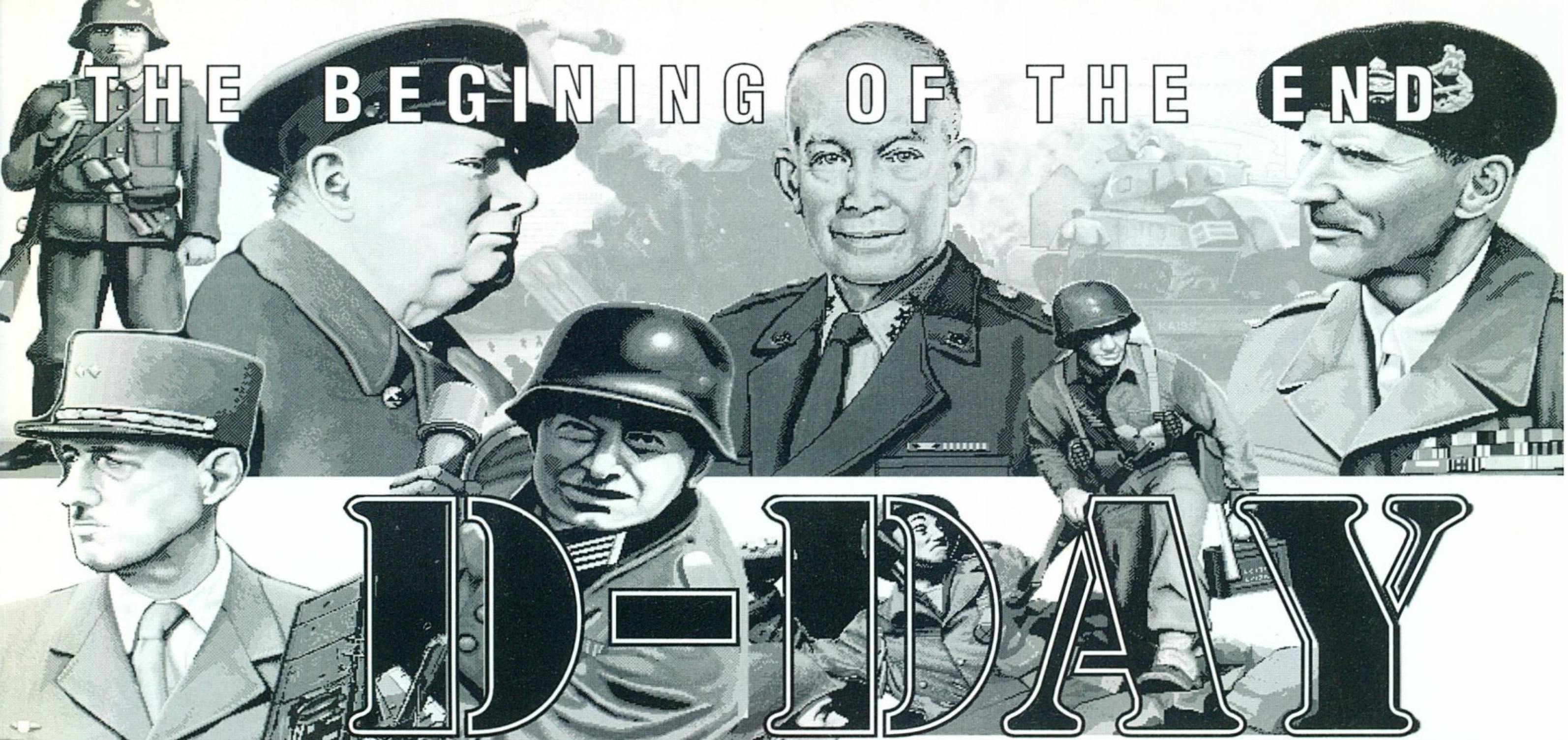
Ezen okok miatt döntöttem úgy, hogy James Pondot, csúcsügynökünket fogom bevetni - már csak azért is, mert Pond személyesen is erre kért, mert barátnője is a gonosz doktor fogságában sínylődik. Egy másik ügynökünk, Finnius Frog is fogságba esett, kiszabadítása esetén ő is parancsot kap majd a Ponddal való együttműködésre. A Holdon Pondot jelentős mennyiségű felszerelés fogja várni - jetpack, rugós cipők, infraszemüveg, dinamit és egyéb tárgyak, melyek természetéről most nem nyilatkozhatok. Pond feladata a hírközlő antennák elpusztítása lesz. Köszönöm uraim, többet egyenlőre nem tudok mondani - fejezte be F, a FI5H vezére a sajtótájékoztatót.

A banális sztori mögött az év mászkálós játéka rejtőzik. Az Amiga platformjátékok közül leginkább a méreteivel emelkedik ki, egy-egy pálya hossza egymagában is méretesebb, mint a hétköznapi programok 10 szintje. És minden egyes próbálkozáskor új útvonalakat, addig rejtett helyeket fedezhetünk fel. Igen kemény munkával, komoly agymunkával és állandó figyelemmel lehet csak túljutni már az első szinten is, hát még a továbbiakon (összesen 111-en!!!).



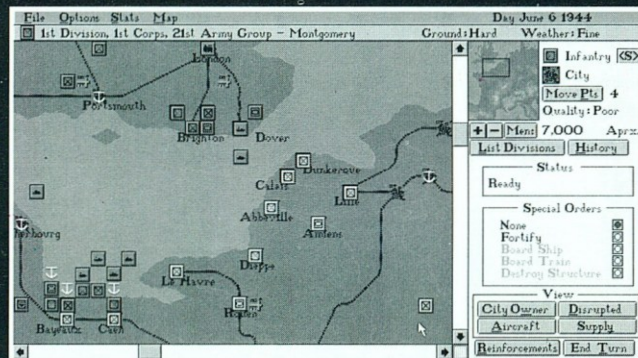
Gyorsaságát csak a Sonichoz tudnám hasonlítani és bár színvilágában és hanghatásaiban kissé elmarad tőle, összhatásában fej-fej mellett nyargalnak.

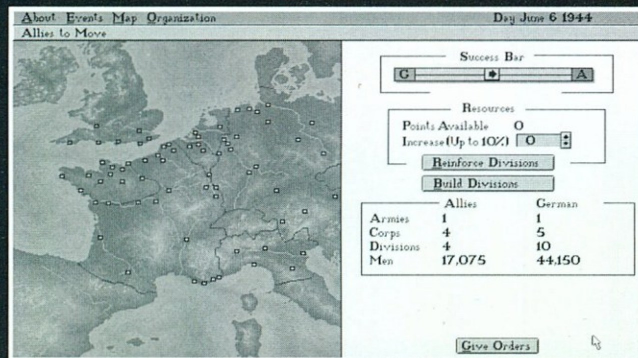




1944 nyara. A Harmadik Birodalom szerencsecsillaga már jó ideje leáldozóban van. A hatalmas orosz hómezőkön egyik súlyos vereség követi a másikat, az elsöprő túlerőben lévő szovjet csapatok már Németország belsejét fenyegetik, a tengely-hatalmak ipari termelése pedig az angol-amerikai légiflotta súlyos bombatámadásai alatt összeomlani látszik. A háború gyakorlatilag már eldőlt. Azonban az még nem tisztázott, hogy az új Európában kié lesz a vezető szerep. Ha a szovjet hadsereg eléri az Atlanti-óceánt, akkor ez nem is lehet kérdéses: jóformán egész Eurázsia kommunista irányítás alá kerül. Ez persze egyáltalán nem szolgálná sem Amerika, sem Anglia, sem pedig bármely más érintett nép érdekeit. A megoldás kézenfekvő: az angol-amerikai hadseregnek sürgősen partra kell szállnia a kontinensen és minél nagyobb területet elfoglalnia, mielőtt még összetalálkoznak a "felszabadító" szovjet hadsereg első egységeivel. 1944 június 5-én egy többezer hajóból álló hatalmas szövetséges flotta közel 200.000 katonát dobott át Normandiába, ahol az "atlanti falat" szívósan védő német csapatokon áttörve sikerült hídfőállást létesíteniük. A versenyfutás megkezdődött...

A végeredmény bizonyára mindenki számára ismert: 1945 áprilisában az Elba folyó mellett találkozott az angolszász és szovjet hadsereg, s voltaképpen ekkor kezdődött meg a több mint négy évtizeden át tartó hidegháború (pl. Vietnámban vagy Afganisztánban nem is volt olyan hideg)... Az Impressions legújabb játékában, a D-DAY-ben viszont lehetőségünk nyílik arra, hogy újra írjuk a történelmet. A cselekmény a normandiai partraszállással kezdődik, az pedig hogy hol és mikor fejeződik be, csak rajtunk múlik. Szövetséges oldalról fő célunk Németországot és szövetségeseit "menetből lerohanni", azaz megszerezni a teljes uralmat Nyugat-Európa fölött. A másik oldalról viszont az Angliából előrajzó angol és amerikai hadseregeket kell legyőznünk és a tengerbe szorítanunk. Mit mondjak, nem egy könnyű feladat...





Hát igen, az Impressions az utóbbi időkben valósággal ontja az újabbnál újabb stratégiai játékokat. Ez így magában egy dícséretes dolog, de sajnos a legtöbb termékük, hogy finoman fogalmazzak, még a közepes szintet sem igen üti meg. Hál istennek ez nem vonatkozott a Blue and Gray-re, ami valóban egy elég jól sikerült anyag. Alighanem ezért dönthettek úgy a programozók, hogy a D-DAY nevezetű játékukban egy az egyben ugyanazt az irányítási rendszert fogják használni. Az eredmény kissé lehangoló lett. A két program ugyanis jóformán semmiben sem különbözik egymástól. Legfeljebb a grafikán változtatták egy kicsit, meg a lovak helyett tankok és repülők nyomulnak. Épp ezért a játék kezeléséről nem is írok külön, mivel erről a 94/4. számból mindent megtudhattok.

Egy szó mint száz, a programozók ezúttal nem erőltették meg magukat. Maga a játék amúgy egyáltalán nem rossz, csak hát ugyanazt kétszer eladni... Néhány apró újdonsággal azért találkozhatunk a játékban, ilyen pl. az utánpótlási vonalak fokozott jelentősége, a légi és tüzérségi támogatás valamint az időjárási tényezők. A játék egyébként a Wehrmacht oldaláról játszva igazán érdekes, ugyanis a szövetségesek hatalmas utánpótlásukkal nagyon hamar a németek fölé kerekednek. Ez utóbbiak egyetlen reménye, hogy még a partraszállás első napjaiban sikerül kivéreztetni a szövetséges hadosztályokat, majd néhány nagy erejű páncélos támadással a tengerbe szorítani az angolszász sereget. Mert ha már kiépítették a szövetségesek a hídfőállásukat, akkor nincs sok remény. A végső győzelem kulcsa az, hogy igyekezzünk az ellenséges hadosztályokat bekeríteni, majd egy-két sikeres támadással megadásra kényszeríteni (ezzel a módszerrel igen rövid idő alatt akár több tízezres veszteséget is okozhatunk). Az utánpótlási vonalak elvágása szintén lényeges lehet, akárcsak a főbb útvonalak birtoklása. A játékot megnyerni az ellenséges kézen lévő városok elfoglalásával, megszállásával, felszabadításával (nem kívánt rész törlendő) tudjuk, egy-egy nagyobb megnyert ütközet szintén jelentősen javíthat győzelmi esélyeinken.

Szóval dióhéjban ennyit a játékról. Túl sok jót a játék grafikájáról és hanghatásairól nem tudok elmondani, legfeljebb az érdekes té-maválasztás érdemel némi dicséretet. A magamfajta stratégiaőrültek mindenképpen eljátszadozhatnak vele ideig-óráig, de aki tartósabb szórakozásra vágyik, annak inkább a Battle Isle 2-t vagy a Settlers-t ajánlom.

T.J.

ÉRTÉKELŐ

grafika	65%
hang / zene	60%
kezelhetőség	75%
kihívás	70%

ÖSSZHATÁS 79%

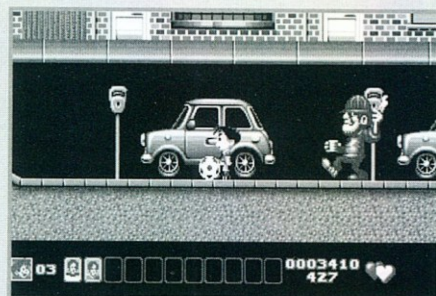
TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

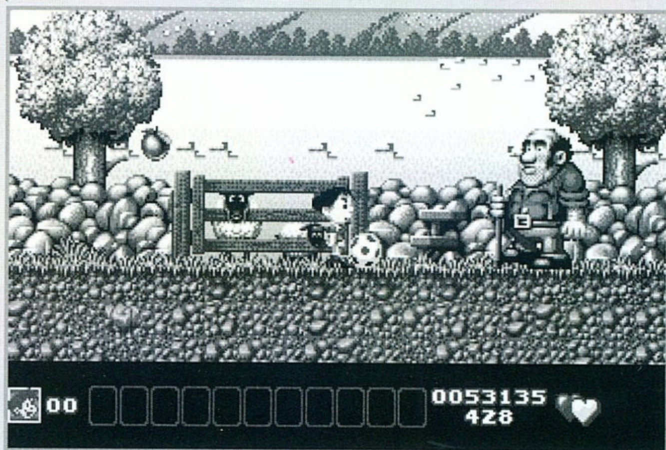
SOCCER KID



Krisalis elérkezettnek látta az időt, hogy kiadja az Amigán már elsöprő sikert aratott Soccer Kid-et PC-re is. Erre természetesen mi sem szolgáltathatna jobb alapot, mint a futballvilágbajnokság. És bár inkább ügyességi játékról van szó, mégis kiválóan érzi magát a VB-s programok palettáján. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint az alapsztori: a világbajnoki serleget elrabolják, és darabjait a Föld öt országában szórták szanaszét.

Az Amiga változattal szinte minden tekintetben megegyező átirat pont azoknak készült, akik a focit nem a zöld gyepért és a gólokért szeretik, hanem a lasztival való zsonglőrködésért. Itt aztán lehet ficánkolni a bőrrel! A kézikönyben is oldalakon keresztül olvashatjuk a különböző figurákat a szimpla dekázgatástól, a fejelgetésen át egészen a hátraszaltós labdapaszszolásig. Minden mozdulatnak megvan a maga jelentősége, hiszen például a magasan fekvő ágakat, párkányokat csak a labdáról felpattanva tudjuk elérni, a mély árkokból és alagútakból csak precíz dekázgatásokkal tudjuk a lasztit kihozni, az ellenfelek pedig csak akkor kotródnak el az útból, ha néhányszor oldalba trafáljuk őket. Minden egyes ország három pályából áll, majd egy bónuszpálya következik, ha sikerült az összes (11 darab) elrejtett játékos kártyáját megtalálnunk. Ezek a leglehetetlenebb helyeken bújnak meg, de érdemes értük küzdeni, mert gyakorta mellettük bónusztárgyak (plusz energia, extra idő, sérthetetlenség, plusz egy élet, sebes cipők) is találhatók.





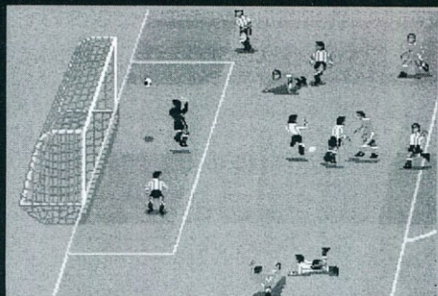


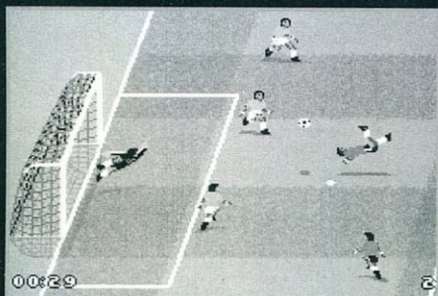
A pályák figurái és hátterei az adott országra jellemző adottságokat hordoznak magukon, például az olasz szinten római korból visszamaradt katonák avagy Pavarotti, az operaénekes állja utunkat, a japán pályán egy szumobajnok erősködik, Amerikában pedig inka indiánok, baseball bikák nehezítik a dolgunkat. A grafika színvonala nem utolsó, a jobbra-balra-fel-le scroll finomsága is megfelelő, a hangok is a helyükön vannak (kár, hogy csak Sound Blasterre installálható a muzsika).

KICK OFF 3

Végszóra ugyan, de megérkezett a méltán világhírű Kick Off széria harmadik epizódja, amely minden híresztelés ellenére nem a régi sémák ismételgetésére épülő, hanem egy teljesen új dimenziójú fociszimuláció. Ezt bizonyítják műszaki adatai is, amelyek valóban lenyűgözőek!

Már a kezdő rugásnál feltűnő az új nézetű rálátás a zöld gyepre. A 3D-s hatás emelésének céljából körülbelül 60 fokos szögből oldalról láthatjuk az akciót. Ehhez jön a több mint 2000 (!) fázisból felépülő játékosanimáció, az új típusú "játékosfunkciók", a kétgombos joystick adta ezernyi lehetőség, a 128 színű megjelenítés és még sorolhatnám. Lássuk mi rejtőzik a nagy szavak mögött! A mozgáskombinációk valóban lenyűgözőek, az olyan bonyolult mozgások, mint például hátraszaltós rugás, csukafejes vagy vetődő védés 10-12 fázisú animációs sorból tevődnek össze. Külön figyelmet érdemelnek az apró, villanásnyi jelenetek: a kapus tétlenül fordítja a fejét a laszti felé, ha már nem éri el, vagy a csatár méltatlankodása, amikor mellébombáz, stb. Egyes játékosainknak külön funkciót adhatunk, amelyek keményen befolyásolják tevékenységét a pályán: irányító, gólgyáros, betonvédő, stb. Ezek megadásával az adott játékos minden mozdulatát a hozzárendelt funkció határozza meg. Az irányító mindenhol feltűnik a pályán, kéri a lasztit, a betonvédő előszeretettel üti ki az ellenfelet és így tovább. Ezzel párhuzamosan a különböző nemzetiségű csapatok a rájuk jellemző stílust játszák (lesre játszik az egyik, gyors letámadások híve a másik, inkább védekező a harmadik). A kétgombos joy előfeltétele a játéknak, ugyanis annyi féle passzot, rugást, fejelést építettek bele a játékba, hogy egygombos irányítóval lehetetlen lett volna megoldani az irányítást. Az egyik tűzgomb a löveseknek, a másik a passzoknak van fenntartva. Egy gombos joy esetén állandóan elrúgjuk a bőrt, nem tudunk passzolni.





A játék pazar grafikájával, ezernyi animációjával és vérpezsdítő hanghatásaival igen jó összhatást alkot. Egy dolog volt csak zavaró: még az 1200-as verzió tesztelése közben is halványan remegett a scroll, a sok sprite egyszerre a képernyőn gyakorta zavart okozott a processzornak.

WorldCup USA '94



Gondolom, mindenki észrevette, hogy javában folyik a foci-VB. Ez eddig nem nagy újdonság. Az azonban már igen, hogy immáron megjelent az esemény hivatalos játékváltozata is, a U.S. GOLD gondozásában. Az angol cég nem kevés pénzért vette meg a program jogát, így biztosra mentek és egy színvonalas játékot fejlesztettek ki.

A játékosok irányítása kellően egyszerű, ugyanis embereink mindig a megfelelő mozdulatot hajtják végre (lövés, csukafejes, ívelt fejes, ollózás és még sok egyéb látványos mozgás). Passzaik sem céltalanok - nem úgy, mint sok más fociprogramban -, hanem mindig pontosak. Ha a labda ellövése után tovább



húzzuk a joyt egy bizonyos irányba, csavarhatjuk, emelhetjük a bogyót. Oldaldobásnál, szögletnél vagy szabadrúgásnál (ahol egyébként szintén beállíthatjuk a lövés erejét és irányát) kiválaszthatunk egy "kedvezményezett" játékostársat, tehát ekkor mi döntünk: mégis a beállítás szerint íveljük a pályára a labdát vagy a kiválasztottnak passzoljuk, megtévesztve ezzel



ellenfelünket.

Mindez eddig még nem lenne nagy szám. Azonban a meccsek előtt annyi beállítást, finomítást végezhetünk a több tucat ikonnal, mint még fociprogramban soha. Először is beállíthatjuk, hogy a hivatalos sorsolás szerint, a valódi VB csoportjaival akarunk-e játszani, illetve akarunk-e ezeken változtatni (sajnos Magyarországot nem véltem felfedezni a listán. Nem baj Mágus, majd talán jövőre!) Innen lehet menni gyakorolni és barátságos meccsre is. A további beállítások között szerepel az időjárás (hirtelen széllökések eltéríthetik a labdát), a radar (kicsi/nagy/árnyékolt felülnézeti rajz mutatja embereink elhelyezkedését a pályán), a sebesség (három fokozat), a les-, és a visszajátszás szabályok kikapcsolása, a félidők hosszának és a képernyő szélességének beállítása és az automata visszajátszás ki/bekapcsolása (természetesen mi is bármikor vissza tudjuk játszatni az akciót, lassítva vagy anélkül).



Ezután lássuk a csapatunkkal kapcsolatos menüt. Itt beállíthatjuk a csapat formációját (azon belül azt is megnézhetjük és beállíthatjuk, hogy egyes embereink/a pálya egyes részein levő embereink/összes emberünk hogyan reagáljon az egyes szituációkban, legyen az támadás vagy védekezés közben), az egyes játékosok elhelyezkedését (gyor-sasági/cselezési/tudásbeli mutatóik segítségével) felállásunkban. Beállíthatók a kezdőjátékosok és a cserék. Változtatható a mez színe (külön a hazai- és az idegen pályán hordottaké. Azért ez már szerintem kicsit túlzás). Tetszés szerint választható a labda "tapadási tényezője", tehát hogy mennyire ragadjon a lábunkhoz (minél magasabb ez az érték, annál biztosabb a labdakezelésünk, nem rugdossuk a bőrt túl messze magunk elé). Az is kiválasztható, hogy játékosaink, ha passzot kapnak, elkezdjék-e vezetni a labdát vagy inkább a sok passzra koncentráljanak. Természetesen ezeket a stratégiákat ki is menthetjük későbbi felhasználásra.

Maga a meccs nem túlságosan kiemelkedő, bár az is igaz, hogy már annyi fociprogram jelent meg, hogy nem nagyon lehet a kezelésben újat alkotni. Minden megvan benne, amire szükség van. Megtalálható a becsúszó szerelés, ollózás, sarkazás, a gólok utáni örömujjongás, partvonal melletti szambázás, a tizenegyesek közeli képe, és az egyéb alapvető tartozékok. A hanghatások sem rosszak: a tömeg őrjöng, a bíró sípol. Igaz, a rövidített játékidőbe azért a bírók gyakran belepréselik az átlagos sárga-, és piroslapmennyiséget, tehát játékonként két-három kiállítás vagy sárgalap nem sok még háromperces félidőknél sem. Amiben igazán újat mutat a játék, az az ikonok mennyisége, a beállítható opciók száma.



Összességében a játék méltó a világbajnoksághoz, a grafikája kellemes (a kabalafigura is aranyosan animálgat itt-ott egyet), hanghatásai szintén. Még egy hasznos tanács a végére: a kapust állítsuk computerirányításúra (a tizenegyeseket ekkor is nekünk kell védeni), mert különben úgy kivándorlunk vele a képernyőről, mint a szél.

Ancy

SENSIBLE SOCCER

Amigán sokáig ez volt a legismertebb és legjobb foci. Hosszú várakozás után végre elkészítették a PC-s változatot is, ez azonban főleg lassúságáról vált híressé (minimum 386-os kell az élvezhető játékhoz). A program nem tud sokat, de szép grafikájával, egyszerű kezelésével mindenképpen figyelmet érdemel.

A programban európai válogatottak közül választhatjuk ki a számunkra legkedvesebbet, s indulhatunk vele az EB-n, a Nemzetek Kupáján vagy játszhatunk barátságos mérkőzést. Beállíthatjuk a meccsek hosszát, az időjárást és megváltoztathatjuk a játékosok neveit. A csapatok taktikáját nyolc előre megtervezett formációból kell kiválasztanunk. A meccseket maximum két játékos játszhatja, de ezek nem lehetnek együtt a gép ellen.

A mérkőzéseket felülről, eléggé lekicsinyítve látjuk. Így a játékosok aprók, mint a hangyák, de cserébe a pálya nagy részét belátjuk a képen. Az irányításban semmi különös trükk nincs. A kis játékosok és az apró labda miatt azonban kicsit nehezebb a kezelés, mint a többi focinál, hiszen pontosan kell nekimennünk a labdának, hogy el tudjuk rúgni.



EUROPEAN CHAMPIONS

Ebben a programban szinte mindent beállíthatunk. Megváltoztathatjuk a csapatok, edzők, játékosok neveit és képességeit, a gép fokozatát, a pálya talaját, a szelet, a meccs hosszát, a bíró szigorúságát. A mérkőzéseket nézhetjük felülről vagy oldalról, az érdekes akciók visszajátszását pedig akár lemezre is vehetjük. Egy bajnokságban akárhány játékos részt vehet. Egy meccsen legfeljebb ketten játszhatnak, de ők akár együtt is lehetnek a gép ellen.



A játékosok irányítása elég összetett, de ha valaki jól begyakorolja, fantasztikus mozdulatokat, lövéseket varázsolhat a monitorra. Érdekesség, hogy védekezésnél egyszerre két játékos is követi mozdulatainkat. Ha nincs nálunk a labda, a tűzre emberünk becsúszik. Ha ezt rossz ütemben, vagy hátulról követjük el, a mozdulatot szinte mindig sérülés, sárga lap vagy kiállítás követi.

Ha mi támadunk, a labdát vezető játékos feje felett egy nyíl jelenik meg, ami a következő passz irányát mutatja. A labdát kapó játékost ekkor a gép választja ki. Ha ez sikerül, egy sípoló hangot hallunk, s a kiválasztott játékos feje felett egy kör jelenik meg. Ekkor a tűzgomb gyors lenyomásával passzolhatunk. Ez a mód elég kényelmes, de a labda nem mindig arra megy amerre szeretnénk. Szerencsére a passzokat magunk is irányíthatjuk. Ehhez futás közben engedjük középre a joyt (játékosunk az eddigi irányban fut tovább), nyomjuk le a tűzgombot, a kart toljuk a kívánt irányba, s engedjük el a gombot. A lövés kicsit hasonlóan történik. Most ne engedjük vissza középre a kart, s nyomjuk le a tűzgombot. Ekkor egy célkereszt jelenik meg a pályán, melyet a karral mozgathatunk. A célzás után, elengedhetjük a gombot. Ezután a kar állásával még befolyásolhatjuk a lövést. Ha előretoljuk, a lövés lapos és erős, ha hátra, akkor ívelt lesz. Ha kapásból akarunk lőni, még akkor nyomjuk le gyorsan a tűzgombot, amikor a labda valamelyik játékosunk felé száll.



A program Amigás és PC-s változata szinte pixelre megegyezik. Rengeteg dolgot tud és igen egyszerű eszközökkel is egészen látványos játékot produkálhatunk a pályán. Problémája viszont, hogy a beállított lehetőségeket nem tudjuk menteni. A másik baj az, hogy kirúgásnál, szabadrúgásnál addig nem mehetünk tovább, amíg az összes játékos el nem helyezkedett a pályán. Ez pedig kissé széttördeli a játékot.

GOAL

A Virgin Games nevével fémjelzett sportprogramban is minden a maximális játékélményt szolgálja: beállíthatjuk a pálya talaját, a mérkőzések hosszát, a szelet, a bírót és a kapus ügyességét. A meccseket nézhetjük felülről vagy oldalól, nagyítva vagy kicsinyítve, a visszajátszást pedig rögtön lemezre is vehetjük. Gyakorolhatjuk külön a büntetőrúgást és ellenfél nélkül az irányítást és a góllövést. Megváltoztathatjuk a csapatok és játékosok neveit is, de a futballisták képességeit meghatározó nyolc pontszámhoz nem nyúlhatunk. Cserébe viszont játékosokat vihetünk át egyik csapatból a másikba. Taktikánkat csak az előre beállított lehetőségek közül választhatjuk ki. Itt is ketten játszhatunk egy meccsen, de csak egymás ellen küzdhetünk.

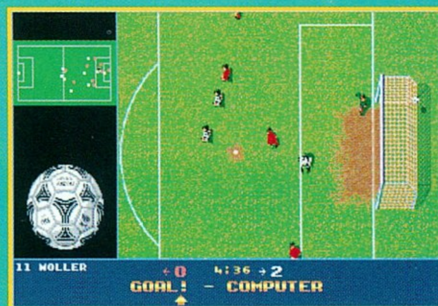
Meccs közben mindig azt a játékost irányítjuk, amelyik a labdához legközelebb van. Ezt a játékost egy fekete vonal jelzi. Labda nélkül emberünk szaladgál és minél tovább megyünk egy irányban, annál gyorsabban fog haladni. S minél gyorsabban fut egy játékos, annál nagyobb ívben tud csak megfordulni. A tűzgomb lenyomására játékosunk becsúszik.

A fejeshez gyorsan nyomjuk le a tűzgombot miközben a labda a levegőben van. Mikor játékosunk felugrott, a kart toljuk abba az irányba, amerre a labdát továbbítani szeretnénk. Az ollózás is hasonlóan egyszerűnek tűnik. Amikor felénk száll a labda, toljuk a kart a labdával ellentétes irányba, majd a kellő pillanatban tűz. A labda lekezeléséhez tartsuk lenyomva a tűzgombot. Hasonló a helyzet, ha labdavezetés után meg akarunk állni (tüzet lenyomni, kart középre, tüzet elengedni).

A passzoláshoz miután levettük a labdát, előbb nyomjuk a kart a passz irányába, s csak utána engedjük el a tűzgombot. A labdát az abban az irányban legközelebb lévő társunk kapja. A lövéshez toljuk a kart a kapu felé, majd gyorsan nyomjuk le a tűzgombot. A lövés, illetve a passz magasságát és csavarodását a labda elrúgása után a kar állásával szabályozhatjuk, menet kOzben is!

Bedobásnál, szögletnél és szabadrúgásnál egy pontozott vonal jelenik meg a képen, amely a labda útvonalát (irányát, magasságát és távolságát) mutatja. A vonalat a kar tologatásával változtathatjuk, majd a labdát a tűzgomb lenyomásával hozhatjuk játékba. Ha az ellenfél rúg szabadot, a kar jobbra-balra húzásával a sorfalban álló emberek számát, előre-hátra húzásával pedig a sorfal és a labda távolságát állíthatjuk be.

A GOAL!, mint a Kick Off folytatása, minden bizonnyal PC-n és Amigán is a legjobban kezelhető, legizgalmasabb és legtöbbet tudó fociként vonul be a stílus történelmébe.





WorldCup

EMPIRE SOCCER

Az Empire cég focija a legutolsó pillanatban érkezett meg, hiszen már javában áll a bál a VB-n. Amigán még csak a demó változat látott napvilágot, de ami működött benne, az teljesen megegyezett a PC-s verzióval. Ez a program szintén a Világbajnokság jegyében készült, hiszen a 24-es döntő mérkőzéseit küzdhetjük végig valamelyik résztvevő csapat oldalán. A programban ezen túl saját sorsolást is készíthetünk, s természetesen gyakorlásra is van lehetőségünk.



Az egyes csapatok és játékosok különböző erőt képviselnek. Ez a játékosok gyorsaságában nyilvánul meg. Ezen túl választhatunk, hogy kezdő vagy profi szinten akarunk-e játszani. A kezdőknek annyi a könnyítés, hogy futás közben csak egészen éles kanyaroknál pattan el a játékosoktól a labda, míg profi módban a labdavezetés a többi programban már megszokott gyötrelmekkel jár.

Szokatlan viszont, hogy meccs közben a kapust is irányíthatjuk. Védenünk szerencsére nem kell, de utána fel s alá rohangálhatunk vele. Ezzel persze óvatosan kell bánni, hiszen ha eladjuk a labdát, ellenfelünk könyörtelenül kihasználja. A szögletek, szabadrúgások és bedobások elvégzése túlságosan egyszerű, csak az irányt kell megadnunk. A tizenegyes annál érdekesebb. A kapu mellett egy egy nyil mozog vízszintesen és függőlegesen. Amikor a tűzgombot megnyomjuk, a labda a két nyíl által jelölt irányba repül.

Az irányításhoz mindkét tűzgombot nyomkodnunk kell: az első gomb a passzoknál és lövéseknél, a második pedig a becsúszásoknál lesz segítségünkre. Meccs közben az ESC lenyomására egy menübe jutunk, ahol kérhetjük a visszajátszást, cserélhetünk vagy megváltoztathatjuk a felállást.

A programban egyébként semmi egyebet nem lehet beállítani, a lehetőségek elég szegényesek. A játékosok viszonylag nagyok, így a meccs látványosabb és az irányítás is könnyebb, de az animáció kicsit lassú és darabos.

Ha rangsorolni kellene a bemutatott programokat, az Empire Soccer az utolsó helyen végezne. Utána következne a ranglétrán a Sierra Soccer, majd rögtön utánuk a legjobb címet kiérdemlő négy foci következne. A Sensible Soccert főleg azoknak ajánlom, akik villámgyorsan tekerik a joyt, s jó reflexeik vannak. Az European Champions inkább a lassabb, megfontoltabb játékosoknak nyújt szórakozást. A Goal! a két előző közötti átmenetet valósította meg, szerintem nagy sikerrel. A World Cup USA '94 egy kifejezetten jó tulajdonságokkal megáldott program, amely a Striker nyomdokaiba léphet. Remélem mindenki megtalálja a kedvére valót, s akkor minden bizonnyal fellendül a botkormánygyárak forgalma.



WILD CUP SOCCER

A Millenium sem akart kimaradni a világbajnokságot övező fociőrületből és az ehhez kapcsolódó vásárlási lázból, ezért egyéves fejlesztő munka eredményeként a piacra dobta Amiga 1200-esre Wild Cup Soccer néven az ő adaptációját. Ugye mindenki emlékszik még a legendás Brutal Sports Football-ra? Az egyéni stílusának köszönhetően sokáig vezette az Amiga eladási listákat és minden bizonnyal ez adta a legfőbb lökést a fejlesztőknek, hogy ezt vegyék alapul az új produkció elkészítésénél.

Azt hiszem a képek is illusztrálják az elõd meghatározó hatását. A kaotikus verekedés és rombolás ebből a programból sem hiányzik, sőt! A játék éppen arról nevezetes, hogy sportprogramként a legtöbb vér folyik benne, belőle. Na de lássuk, hogy mitől döglik a csatár! Mielőtt belépnénk a játékba, a már megszokott opciók (csapatválasztás, formációk cserélése) mellett olyan érdekes lehetőségek is helyet kaptak, mint játékosok vétele, eladása, FEGYVEREK vétele, eladása. Ez utóbbiak a játék alapmotívumát, mármint wild (vad) mivoltát támasztják alá, ugyanis nem mindennapi, hogy egy sportjátékban bunkósbottal, lézerpisztollyal, hatlövetű mordállyal küzdenének egymás ellen a játékosok. Alapállapotban természetesen csak puszta kézzel dögönyözhetjük ellenfelünket, hiszen minden valamirevaló csecsebecse megvásárlása csak komoly anyagi ellenszolgáltatás fejében lehetséges.

Amint belépünk a játéktérre, rögtön látszik, hogy nem mindennapi akcióban lesz részünk - a pályát kőkerítés veszi körül, a játékosok ütközéskor igen mély nyomokat hagynak egymásban, a kapus pedig foggal-körömmel védi hálóját a támadóval szemben. Minden egyes akciót, ütközést vagy szép bodicseket a bíró adott nagyságú kredittel jutalmaz, amely majd a félidőbeli bevásárlásokhoz szolgál pénzügyi alapul. Érdemes tehát testi épségünket nem kímélve csépelni az ellenfelet. A pályán nemcsak pipacsok és kerti virágok nyílnak, hanem néhol extra fegyverek és bónusz tárgyak is felbukkannak, amiket szintén érdemes minél előbb begyűjteni. A játéktér érdekessége, hogy SEHOL sincs kinn a laszti, továbbá a bogyó is furcsa dolgokra képes. Többek között gyakorta átalakul a levegőben szállva ágyúgolyóvá, amely pozdorjává zúzza az előtte állókat, vagy nemes egyszerűséggel a levegőbe emelkedik és valahol máshol a pályán ér földet.





A hangulatot izmos ordibálások, hörgések és csonttörések hangjai tupírozzák fel, a grafika 256 színű, sajnos kissé pattogósan scrollozó, az összhatás pedig ezáltal kábé nyolcvan százalékos.

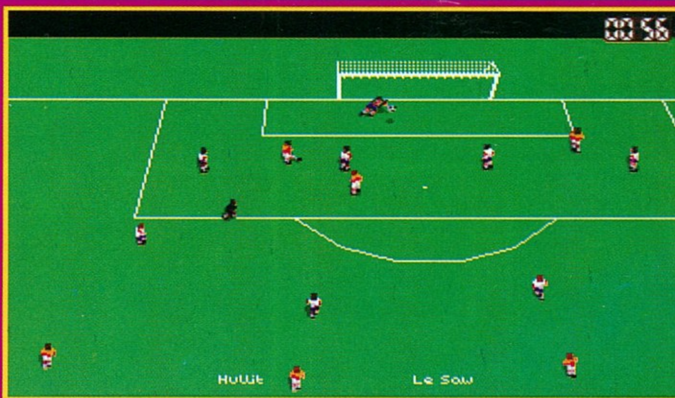
SIERRA SOCCER

Az Amigán tesztelt focik közül ez a legkevésbé eredeti, látszik, hogy a világbajnokság körüli őrület ihlette. Mintha az ősrégi Striker, a Goal! és a Sensi Soccer összegyúrásával készítették volna. Persze ez nem azt jelenti azt, hogy valami bődületes elegyet alkotnának, de azért nem unalmas és kezelhetetlen - csak nem nyújtja azt a rengeteg lehetőséget, melyekhez a többi játékban már hozzászokhattunk.

Tulajdonképpen ez olyan foci, amely már a '94-es világbajnokságra készült. A VB meccsei mellett persze játszhatunk barátságos mérkőzéseket is, illetve gyakorolhatjuk a szabadrúgások és tizenegyesek eredményes elvégzését.

A pályát felülről látjuk, de egy kicsit furcsa perspektívával. A kép teteje felé ugyanis a pálya kicsit görbül és összemegy, így a játékosok távolságát elég nehéz felmérni. Az irányítást az is nehezíti, hogy a játékosok a labdához képest viszonylag gyorsak. Így pedig elég nehéz levenni a labdát, hiszen emberünk összevissza száguldozik, mire a játékszer pattan egyet. Helyet kapott a játékban a visszajátszási funkció (F1) és a statisztikai adatok lekérése is (S). Egyébként a mérkőzéseken a foci minden eleme megtalálható (én egyedül a lessel nem találkoztam, de ez a többi játékból is általában hiányozni szokott).

A fociprogramokból az összeállítást Temesvári Tibor, Ancy és Zolee készítette.



USA '94

576 KByte

5 év - 5 érv!

- Információk, érdekességek első kézből
- Hírek, újdonságok, elemzések
- Akciók, szenzációs nyereményekkel
- Művészet és számítástechnika találkozása
- Mindez havonta, a legnépszerűbb géptípusokra!



90/1



90/2



90/3



90/4



90/5



90/6



90/7



91/1



91/2



91/3



91/4



91/5



91/6



91/7-8



91/9



91/10



91/11



91/12



92/1



92/2



92/3



92/4



92/5



92/6



92/7-8



92/9



92/10



92/11



92/12



93/1



93/2



93/3



93/4



93/5



93/6



93/7-8



93/9



93/10



93/11



93/12



94/1



94/2



94/3



94/4



94/5



94/6

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!
Az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400.- Ft-ért,
az 1992-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 1000,- Ft-ért.
Mivel egyéb teljes évfolyamok már nem állnak rendelkezésre, ezért az 1991-es, 1993-as és 1994-es számok eredeti áron vásárolhatók meg.
A Szimulátor Különszám elfogyott!
A fenti árakhoz portóköltség is járul.
Megrendelhető: Comgame Gmk. 1389 Bp., Pf. 132.

KByte

APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelenteni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hírdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután elküldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hírdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

Hírdetési árak:

Magánszemélyek: az első 5 sorig 240.-Ft + 25% ÁFA = 300.-Ft minden további sor 100.-Ft + 25% ÁFA = 125.-Ft

Közületek: az első 5 sorig 480.-Ft + 25% ÁFA = 600.-Ft minden további sor 200.-Ft + 25% ÁFA = 250.-Ft

GÉPTIPUS: ❑ PC ❑ C-64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

Előfizetési Szuper Akciónk 1994. június 30-án megtartott sorsolásán a SEGA MegaDrive-ot és a hozzá tetszőlegesen kiválasztható játékot a 4265-ös sorszámú előfizető, Szepesi Sándor, 1156 Budapest, Nyírpalota u. 74. sz. alatti olvasónk nyerte. Nyereményét a budapesti **576 Kbyte** Shopban veheti át. Gratulálunk. Akciónk tovább folytatódik, részleteket a következő számban olvashattok.

MEGRENDELŐ

Előfizetés = Biztonság!

Előfizetési díj:

❑ negyedévre: 500.- Ft
❑ félévre: 950.- Ft
❑ egy évre: 1.900.- Ft

Megrendelem az 576 KByte című lapot ...... példányban

Megrendelő neve: ....

Címe: ....

Irányítószám: ....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjetek:

576 KByte
COMGAME GMK
1389 Budapest
Postafiók: 132

APRÓ

C64 kínál

Eladó C64 + 1541 - II. Floppy + 2 Joy + 4 lemeztartó + porvédő + 300 lemez játékokkal + Action MK7 Cartridge + könyvek. Ár: 25 000 Ft. Cím: Dencs Tibor, 3014 Hort, Kastélykert u. 4.

Olcsón eladó C64/II + magnó + kazetták + kastély 10 000 Ft-ért. Érd.: 1041 Bp. IV., Laborfalvi u. 4. X/61. Tőkés Lajos vagy Telefonon: 1696-211/197 munkahelyen!

Eladó C64 + Floppy + magnó + 100 lemez, 15 kazetta szuper játékokkal + 2 lemeztartó doboz + 4 joystick + szakirodalom. Irányár: 30 000 Ft. Ajándék: monitorszűrő. Cím: Tokaji Csaba 4032 Debrecen, Thomas M. 17. 2/6. Tel.: 06/52/321-987 (18 óra után).

Eladó C64 + 1541/II + 2db Joystick + játékprogramok. Irányár: 17 000 Ft. Tel.: 06/27/343-399 vagy 1175-900/2345 Szremácz

Eladó C64 + 1541 Floppy + Philips monitor + 40 játéklemez + nyomtató + irodalom + Joystick. Ár: 35 000 Ft. Tel.: 1862-765 este, hétvégén.

Eladó C64 + magnó + 2 Joy + 89 játék + Cartridge + könyvek. Ár: 12 000 Ft. (alkudni lehet!) Cím: Ivádi Levente 2330 Dunaharaszti, Dózsa György út 27.

C64/I. + 1541/II. + Turbo Joy + 40 db lemez (játékokkal) + magnó + C-újságok + szakirodalom eladó. Ára: 16 000 Ft. Cím: Bp. XVI.ker Párta u. 100.

Eladó jó állapotban lévő C64, 1541 - II., magnó, Cartridge (3 játék), 2 Joy, szakkönyvek, újságok, lemezek, kazetták, több eredeti. Ár: 22 000 Ft. Tel.: 271-7166.

A közeljövőben Pécs, Király u. 24. sz. alatt megnyíló 576 KByte üzletünkbe keresünk fiatal, agilis eladókat és szakirányú felsőfokú végzettséggel rendelkező üzletvezetőt.

Sürgősen eladó C64 II. + 1541 II. Floppy + magnó + kazetták, lemezek, Joystick, könyv. Ár: 25 000 Ft. Érdeklődni lehet: minden nap 16.30-tól. Cím: Büki Zoltán 9900 Körmend, Nemes L. u. 9. 1/3.

PC kínál

Eladó a Sam and Max és a Jurassic Park nevű játék. Sam: 1200 Ft, Jurassic Park: 900 Ft. Esetleg cserélek is. Cím: Krezinger Viktor 8600 Siófok, Kele u. 10.

Eladó: 386 DX40 + 2MB RAM + 20 MB HDD + kijelz. mini torony+ 1, 2 MB FDD + mono SVGA (color + 10 000 Ft) + mikrokapcs. bill. + Soundblaster 2.0 = 59.900 Ft (Szobó, Tel.: 27/370-111)

Eladó! IBM 286AT 2MB RAM, 20 MB Winchester VGA vezérlő kártya, 35-ös és 5 1/4-es Floppy, 1 db játék (Elvira I) . Ár: 24 000 Ft. Cím: Pisák László 3060 Pásztó, Kishegy út 19.

PC keres

GRAVIS ULTRASOUND kártyát keresek. Cserkúti 173-2402 üz.r.

Keresem a Megafortress feltört változatát vagy a hozzá való IFF-kódokat. Cserébe repszimulátorok. Gálfi Roland 5600 Békéscsaba, Reviczky u. 28.

Amiga keres

A500-t + TV modulátort + 1 Mega bővítőt vennék. Cím: Lencse Péter 2400 Dunaújváros, Római krt. 31. 1. 3.

Amiga kínál

A500, 1 MB, színes Philips monitor + szűrő, 2 db Joystick, 1 db infra Joystick ,1 db egér, Midi Interface, 180 db disc., Disctartók 48 000 Ft-ért. Tel.: 1758-198.

Eladó Amiga 500 Plus Modulátor, Joystick, 60 lemez, lemeztartó, 1084S monitor (garanciális) + kábel + szűrő. Érdeklődni: Tel.: 141-68-44 (17-20 óra között).

Amiga csere

CD 32-re cserélném el Amiga500 gépemet, 1MB + külső Drive + Winchester vezérlő + Action Replay + Modulátor + 3.0 Kickstart + 250 lemez + Control Panel. Esetleg eladó 40 000 Ft-ért. Érd.: Lencse Gábor. Tel.: 06/37/343-290 Külön is!

Amiga 500-hoz való szerepjátékért lemezeimről listát küldök, amiből választhatsz cserelemezt. Cím: Szász Gábor Taktaharkány, Rákóczi út 14. Tel.: 06/60/350-060.

Egyéb keres

Keresek egy viszonylag új Sega Megadrive-ot. Fejős Gergely, 1112 Budapest, Kápolna u. 37. Tel.: 227-5693.

SNES-re fociprogramot vennék vagy cserélnék. A Double Dragon című játékot adom cserébe. Érd.: 06/46/365-943. Cím: 3529 Miskolc, Perczel M. 48.

Egyéb kínál

Sega Megadrive 3 db játékkal + 2 irányítóval eladó. Ár: 15 000 Ft. Németh Roland 9027 Győr, Szélső u. 1. Tel.: 06/96/316-612.

Sega-Megadrive kazetták olcsón eladók (Mortal Kombat, Aladdin, NBA Jam, Sonic III., Terminator II., Art of Fighting, stb..) Tóth Tamás 4400 Nyíregyháza, Derkovits u. 15.

Új Amiga1200-as és GameBoy eladó. Irányár: 45 000 Ft, illetve 7500 Ft. Tel.: 06/99/319-191.

C 1084S színes monitor (23 000) , Sony 3 1/2 külső Floppy (7000) eladó vagy IBM részegységekre cserélhető. Cím: Hevera Ferenc 2509 Esztergom - Kv., Kolozsvári u. 89.

Sürgősen eladó 3/4 éves GameBoy + 4 játék (Tetris, T.R. Tennis, Mario Land, Yoshi). Mindössze 12 000 Ft. Cím: Harangi István 7621 Pécs, Felsőmalom u. 8. Tel.: 06/72/328-990.

Eladó SNES + S.M. World + Cybernator, ezenkívül egy Universal adapter (2000 Ft) és egy Game Boy kártya (TMHT 2: 1300 Ft) Cím: Gyalog Péter 5400 Mezőtúr, VIII. út 35.

Eladó 1 db SNES 3 hónapos All Stars kazettával + 1 Joy, 9 hónap garancia. Irányár: 20 000 Ft. Érd.: Megyimórecz Zoltán Fityeház, Ady Endre u. 8. (Sürgős!)

Eladó Sega MD, 2 Joy + 3 játék: Sonic I. 3., Toki . Ár: 28 000 Ft vagy 1 MB Amigára cserélném. Cím: Jakab László 2800 Tatabánya, Ifjumunkás u. 37. 4/13.

Eladó egy Sound Galaxy BXII Extra hangkártya (6 000 Ft) , egy Amiga hangdigi (4 000 Ft) és egy Reuters színes monitor Amigához (9 000 Ft). Érd.: (37) 340-888

GameBoy kazetták db/3 000 Ft eladók. Tel.: 313-269 továbbá olcsó Sega Megadrive-t keresek.

Eladó 3 db SNES kazetta (Cybernator, Exhaust Heat, Tiny Toon). Érd.: András Gábor 7800 Siklós, Zombori u. 43.

Nasa Action Set Nintendo gépemet és 2 játékot + fénypisztolyt 15 000 Ft-ért Pal-Secam, USA, Európai játékokkal is megy. Cím: 2225 Üllő, Hársfa u. 2.

Eladók Sega Megadrive játékkazetták 3500 és 5000 Ft közötti árakon. 3 játék vétele esetén további árkedvezmény. Érd.: (28) 310-124.

GameBoy + tartozékok + T.R. Tennis olcsón eladó vagy SNES programokra cserélem. Érd.: Lipták György 2890 Tata, Egység út 7. 1/2. Tel.: 34/382-954.

Master System SEGA gépet 7000 Ft-ért eladok. Tel.: 06/26/320-318 esti órákban.

Eladó Sega MD garanciával + 2 Joy + 4 kazetta: Sonic, Mortal K., F1, Mega Game 1 (3 játék). Ár: 30 000 Ft. Cím: Krajcsek Milán 2400 Dunaújváros, Alkotás u. 4.

Eladó alig használt Super Nintendo + bolti hozzátartozók + Castlevania IV. Ára: 27 000 Ft. Cím: Csatlós József 6630 Mindszent, József A. 26.

Eladó garanciális Super Nintendo + Mario All Stars + Starwing. Cím: Sas Sándor Szihalom, Hunyadi út 105. Tel.: 06/36/341-083

GameBoy kazetták db / 3000 Ft eladók. Tel.: 313-269 . Továbbá olcsó Sega Megadrive-ot keresek.

Sega MD-hoz eladó: Desert Strike és Jungle Strike 6000 Ft/db. Cím: Tiszaújváros, Szederkényi út 1. 1/4. Tel.: 06/46/345-129.

Ecco the Dolphin Megadrive-ra cserélek, 2 db kazettát Segára. Hajdú Géza 5600 Békéscsaba, Telep u. 12. Tel.: 06/66/321-099

Eladom vagy elcserélem: The Hunt for Red October c. (teljesen új) amerikai játékomat SNES-re. Cím: Varga László 1106 Budapest, Jászberényi út 83/2.

Egyéb csere

Adok: Kung Fu, Mega Man II GameBoy kazettát ,kérek Super Mario Land II, Mega Man I., Joe and Mac vagy Robocop II. és mást is. Tel.: 06/33/311-363.

Amiga csere

Amiga500-hoz való szerepjátékért lemezeimről listát küldök , amiből választhatsz cserelemezt. Cím: Szász Gábor, 3922 Taktaharkány, Rákóczi út 14. Tel.: 06/60/350-060.

Az 576 KByte-ban 1990/1-től 1994/6-os számig megjelent programok összevont tartalomjegyzéke

Programnév	Megjelenés	Típus
1000 Miglia	92/11	I
1869	92/10	L
3D Constr.Kit	91/11	L
3DO ismertető	94/2	I
4D Sports Tennis	92/11	I
500CC Motor Manager	91/7-8	I
A-Train	92/11	I
A320 Airbus	93/7-8	L
Abandoned Places 2	93/7-8	I
Aces Over Europe	94/1	L
Actions Service	91/9	I
Advantage Tennis	92/2	I
After the War	90/1	I
Agony	92/5	I
Air Bucks	92/11	L
Air Support	92/11	L
Aladdin	93/12	S
Alfred Chicken	93/11	I
Alien 3	93/10	S
Alien 3	93/12	I
Alien Breed	92/1	L
Alien Breed 2	93/12	I
Alone in the Dark 2	94/2	L
Amazon	93/2	L
Ambermoon	93/12	I
Amberstar	93/5	L
Another World	92/2	L
Another World 2	94/3	S
Apidya	92/4	I
Apocalypse	94/5	I
Aquatic Games	92/12	I
Arabian Nights	93/6	I
Arachnophobia	91/10	I
Arcana	93/5	N
Archon Ultra	94/4	L
Arena	94/4	L
Armour-Geddon	91/7-8	L
Armour-Geddon 2	94/6	I
Arnie 2	93/5	I
Art of Fighting	94/2	N
Ashes of Empire	92/10	L
Assasin	92/12	L
Atomic	90/3	I
Atomic	90/5	T
Atomic Robokid	91/1	I
Atomic Runner	93/6	S
Atomino	91/6	I
Aussie Games	90/1	L
AV8B Harrier Assault	93/2	L
Axeley	93/4	N
B.A.T.	91/5	L
Back to the Future 2	90/7	I
Back to the Future 3	91/6	I
Bad Blood	91/6	L
Badlands	91/1	I
Barbarian II.	92/1	I
Bard's Tale 3	93/11,12	L
Bargon Attack	92/11	L
Basil the Great Mouse Detect.	92/5	I
Basket Manager	91/3	I
Batman - The Rev. of Joker	93/7-8	S
Batman Returns	93/3	I
Batman Returns	93/7-8	N
Battle Chess 4000	93/3	I
Battle Command	91/4	L
Battle Command	94/3	L
Battle Isle	91/11	L
Battle Isle Data Disc 2	93/6	L
Battle Squadron	90/2	I
Beach Volley	90/6	I
Beavers	93/6	I
Beneath a Steel Sky	94/5	L
Betrayal	91/7-8	L
Betrayal at Krondor	93/9	L
Big Game Fishing	92/6	L
Big Run	92/3	I
Bill and Ted Excelent Adv.	92/5	L
Bionic Commando	93/7-8	G
Birds of Prey	92/4	L
Black Crypt	92/4	L
Black Gold	92/2	L
Blade of Destiny	93/9	L
Blades of Steel	90/3	I
Blazeon	93/7-8	N
Blood Money	90/4	I
Bloodwych	91/3, 4	L
Blue Angel 69	90/2	I
Blue Angels	91/11	L
Blue Force	93/9	L
Blues Brothers	91/12	L
Bobo	90/1	I
Body Blows	93/4	I
Body Blows Galactic	93/12	I
Bonk	93/9	G
Boston Bomb Club	91/11	I
Boxing Manager	90/1	L
Brubaker	92/7-8	L
Bubba 'N' Stix	94/3	L
Bubble and Squeak	94/6	I
Bubble Bobble	93/10	G
Budokan	90/2	I
Buffalo Bill's Rodeo Show	90/5	L
Bundesliga Manager	92/1	L
Burning Rubber	94/1	
Burntime	93/11	L
Cadaver	91/1	L
Campaign	93/1	L
Cannon Fodder	94/1	L
Captain Blood	91/10	L
Captain Closs	93/10	L+T
Car and Driver	93/3	I
Crackdown	90/4	I
Carmen Sandiego	90/7	I
Carnage	93/3	I
Carrier Command	90/1	I
Carthage	91/3	L
Castle Master	90/3	I
Castles	92/4	L
Castles 2	93/4	L
Castlevania	94/4	S
Celtic Legends	92/2	L
Centurion	91/7-8	L
Chakan	93/6	S
Chambers of Shaolin	90/1	I
Champions of the Raj	91/10	I
Championship Manager '93	93/7-8	L
Chaos Engine	94/3	S
Chaos Strikes Back	91/10	L
Chas 'N' Grab	90/3	I
Chase H.Q.	90/1	I
Chester Cheetah	93/6	N
Chip's Challenge	91/5	L
Choplifter 3	94/4	N
Chubby Chester	91/7-8	I
Chuck Rally	94/3	S
Chuck Rock	91/6	I
Chuck Rock 2	93/5	I
Cisco Heat	92/1	I
Civilization	92/7-8	L
Clay Fighter	94/3	N
Click Clack	92/6	I
Cloud Kingdoms	90/2	L
Cobra Mission	93/4	L
Coloris	90/2	I
Columns 3	94/6	S
Comat Air Patrol	93/11	L
Commanche	93/2	L
Companions of Xanth	94/3	I
Conan the Chimerian	92/10	I
Codename Iceman	91/2	L
Conqueror	90/4	I
Conquestador	91/10	L
Cool Spot	94/2	L
Corridor	94/6	I
Cosmic Spacehead	94/4	I
Countdown	93/3	L
Crazy Cars 3	93/1	I
Creatures	93/9	L
Creatures 2	92/7-8	L
Crime Time	91/7-8	I
Crime Time folyt.	91/9	L
Cruise for a Corpse	91/12	L
Crystal Kingdom Dizzy	93/2	L
Cue Boy	93/4	I
Cybernator	93/7-8	N
CyberRace	93/12	L
Damocles	90/7	L
Dan Dare 3	90/6	I
Darius Twin	93/4	N
Dark Sun	93/11	L
Darkmere	94/3	I
Darkmere	94/5	L
Darkseed	92/10	L
Daughter of Serpents	93/2	L
Day of the Tentacle	93/9	L
Days of Thunder	91/2	I
Death Knight of Krynn	91/9	L
Defenders of the Earth	90/2	I
Deliverance	90/6	I
Deluxe Paint 2.99	90/1	L
Deluxe Paint 2.99 Animation	90/2	L
Demon Blues	92/10	I
Desert Strike	93/5	L
Detroit	94/6	L
Devious Designs	92/2	L
Diabolic	92/11	L
Dick Tracy	91/2	I
Die Hard	90/2	L
Diggers	93/11	L
Dinasty Wars	90/4	I
Dino City	93/4	N
Dino Wars	91/3	I
Diplomacy	91/5	L
Dirty	92/2	L
Disposable Hero	94/1	I
Dizzy 4 - Magic Land	91/2	L
Dizzy - Prince of Yorkfolk	92/3	L
Dogfight	93/6	L
Doom	94/2	L
Doom	94/4, 5	T
Doomsday Warrior	93/6	N
Double Dragon 3	93/7-8	S
Double Dribble	90/6	I
Draconus	91/4	I
Dragon Ball Z	94/6	I
Dragon Streker	91/3	I
Dragon's Fury	93/6	S
Dragon's Lair	93/5	N
Dragon's Lair 2 - Time Warp	91/4	L
Dragon's Lair 3	93/3	I
Dragon's Revenge	94/1	L
Dragons of Flame	90/1	L
Dragonsphere	94/4	L
Drakkhen	90/3	I
Drakula Adventure	91/5	L
Drive Harder	91/4	L
Druid	91/7-8	L
Duck Tales	90/6	I
Dune	92/7-8	L
Dune 2	93/3	L
Duteros	91/9	L
Dylan Dog	92/2	L
E-Motion	90/2	I
Earth Defense Force	93/6	N
Eco Quest 2	93/4	L
Eishockey Manager	93/7-8	L
ELF	91/10	I
Elfmania	94/6	I
Elite Squad 2	90/4	I
Elvira	91/3	L
Elvira 2	92/7-8	L
Empire	90/7	L
Empire Strikes Back	94/1	N
Enforcer	92/12	I
EON	93/7-8	I
EPIC	92/6	L
Escape from Colditz	91/6	L
Escape from Colditz	93/2	T
Eskimo Games	91/5	I
Eternal Champions	94/4	I
Eternal Champions	94/3	S
Eternam	92/11	L
Evasive Action	94/5	I
Ex-Mutants	93/6	S
Exile	92/1	I
Exile	93/2	T
Eye of Beholder 2	92/6	L
Eye of Horus	90/5	L
Eye of the Beholder 3	93/7-8	L
F-29 Retaliator	90/3	L
F-29 Retaliator 2	90/2	L
F/A 18 Interceptor	90/3	L
F15 Strike Eagle	93/5	L
F15 Strike Eagle 2	91/9	L
F15 Strike Eagle 3	93/3	L
F19 Stealth Fighter	94/2	L
Face off	91/10	I
Fascination	92/12	L
Fatal Fury	93/6	S
Fatal Fury 2	94/6	N
Fate - Gates of Dawn	92/1	L
Ferrari Formula One	90/2	L
Feudal Lords	91/5	L
Fields of Glory	93/9	L
Fiendish Freddy's Circus	90/3	L
FIFA Soccer '94	94/1	S
Fighter Bomber	90/1	L
Fighting for Rome	91/7-8	I
Final Fight	91/11	I
Fire Force	93/1	I
First Division Manager	93/4	I
First Samurai	92/2	L
Fish!	91/4	L
Fisht Fighter	93/5	I
Fist of the North Star	94/4	G
Flashback	93/2	L
Fleet Defender	94/4	L
FLI Painter	93/7-8	L
Flight of the Intruder	91/12	L
Flimbo's Quest	90/4	I
Flood	90/5	I
Formula 1	94/1	L
Formula One	93/12	L
Formula One Grand Prix	92/3	I
Freddy Pharkas	93/7-8	L
Front Page Sports	93/4	L
Frontier - Elite2	93/12	L
Full Metal Planet	90/6	L
Fury of the Furries	94/1	L
Future Wars	90/2	L
Fuzzball	92/10	I
G.P. Tennis Manager	91/4	L
Gabriel Knight	94/3	L
Gadget Twins	93/7-8	S
Garfield	93/11	G
Gateway to the Savage Front.	92/1	I
Gazza 2	91/4	I
GEM'X	91/7-8	L
General Chaos	93/11	S
Genesia	94/4	I
Ghostbusters 2	90/3	I
Gilded Age	91/6	I
Global Conquest	92/12	L
Global Gladiators	93/10	S
Goal!	93/7-8	I
Goblins	92/2	L
Goblins 2	93/1	L
Goblins 3	94/1, 2	L
Golden Axe	91/1	I
Golden Axe 2	93/7-8	S
Gordian Tomb	90/4	L
Gothic	92/7-8	L
Graeme Souness Soccer M.	92/10	I
Grand National	90/2	L
Great Naval Battles 2	94/5	L
Greath Courts Tennis	90/2	I
Greg Normann Golf	90/7	L
Guild of Thieves	91/5	L
Gulkorn Express	92/2	I
Gunboat River Combat Sim.	91/6	L
Gunship	94/1	L
Guy Spy	92/9	L
Hammerfist	90/2	L
Hannibal	93/5	L
Harley's Humorous Adv.	93/5	N
Harrier Jump Jet	93/3	L
Head Over Heels	91/12	L
Heart of China	92/7-8	L
Heath Wave	90/4	I
Heavy Metal	90/7	I
Heimdall	92/4	I
Heimdall 2	94/6	L
Heimdall 2	94/3	I
Hero Quest	91/7-8	L
Hexx	94/6	I
Hexxagon	93/6	I
High Seas Havoc	94/4	S
Hill Street Blues	91/7-8	L
Hired Guns	93/12	L
Historyline 1914-1918	93/2	L
Hit The Ice	93/5	N
Holiday Games	93/3	I
Hook	92/9	L
Horde	94/5	I
Hotel Manager	92/2	L
Hudson Hawk	92/5	L
Hugo	91/4	I
Hugo 2	92/4	I
Humans	93/1	I
Hypaball	90/2	L
I Play: 3D Soccer	91/7-8	I
Immortal	90/7	L
Impossamole	90/2	L
Impossible Mission 2025	94/6	I
In Extremis	94/4	I
INCA	93/5	L
Inca 2	94/2	L
Incredible Machine	93/4	I
Indiana J. and the Fate of...	93/2	L
Indiana Jones 3	90/4	L
Indiana Jones 4	92/9	L
Indianapolis 500	91/2	I
Indycar Racing	94/1	I
Inherits of the Throne	93/6	L
Inindo	93/7-8	N
Innocent Until Caught	94/1	L
Int. Champ. Athletics	91/9	L
International Open Golf Championship	93/7-8	I
International Soccer Chall.	91/1	I
International Sport Ch. '92	92/9	L
International Squash Ch.	93/5	I
International Truck Racing	93/5	I
Interphase	90/6	I
Invest	91/2	L
Iron Lord	90/1	L
Ishar 2	93/9	L
Ivanhoe	90/3	I
Jaguar XJ-220	92/7-8	I
Jai Alai	91/7-8	I
Jaws	91/4	L
Jeep Jamboree	93/6	G
Jimmy White's Snooker	91/11	L
Joe & Mac	94/3	G
Joe & Mac	94/6	S
Johny Quest	92/3	L
Judge Dredd	91/3	L
Jumping Jackson	90/2	I
Jungle Book	94/1	S
Jungle Strike	93/9	S
Jurassic Park	93/12	L
Jurassic Park	93/12	G
Kastély	94/2	I
Kastély	94/3	L
Kennedy Approach	90/6	I

Programnév	Megjelenés	Típus
Kick off 2	90/4	I
Kid Dracula	93/7-8	G
Kid Gloves	90/4	I
Killed Until Death	91/4	L
King of the Monsters	93/6	N
King's Quest 6	93/1	L
Kingmaker	94/2	L
Klax	90/2	I
Knight of the Sky	92/2	L
Kult	90/7	L
Kyrandia 2	94/2	L
Lands of Lore	93/9	L
Laser Squad	91/4	L
Laser Squad 2	91/7-8	L
Laura Bow	92/12	L
Law of the West	91/6	I
Leather Godesses of Phobos 2	92/10	I
Legacy of Sorasil	94/3, 5	L
Legend of Faerghail	90/7	L
Legend of Kyrandia	93/1	L
Legends of Valour	93/6	L
Leisure Suit Larry 5	92/3	L
Leisure Suite Larry 6	94/1	L
Lemmigs	91/4	L
Lemmings	94/4	I
Lemmings	92/2	I
Lemmings 2	93/4	I
Liberation	94/4	L
Life and Death	91/10	L
Lionheart	93/5	I
Litil Divil	94/2	I
Logo	90/5	I
Loom	91/1	L
Lords of Chaos 2	91/4	L
Lords of Doom	91/7-8	L
Lords of the Rings Vol.1	91/12	L
Lost Dutchman Mine	90/1	L
Lost in L.A.	92/9	L
Lost in Time	93/7-8	L
Lotus Esprit Turbo Chall.	91/5	I
Lotus Turbo	93/11	S
Lotus Turbo Challenge 2	92/1	I
Lure of Tempress	92/9	L
Mad Professor Mariarti	90/6	L
Mad TV	92/7-8	L
Magic Candle	92/3	L
Mahjong 4	93/6	I
Manchester United	90/4	I
Maniac Mansion	93/7-8	L
Mantis	92/12	I
Match of the Day	93/5	L
Mayday Squad	91/10	L
Mayhem in Monsterland	93/12	L
MC Donaldland	93/5	I
Mechanicus	91/12	I
Medeival Lords	91/10	L
Megalomania	92/1	L
Megarace	94/5	I
Mercenary 3	92/5	L
Metal Marines	94/4	N
Michael Jordan in Flight	93/6	L
Midnight Resistance	90/5	I
Midwinter	90/3	L
Midwinter	92/4	L
Mig-29M Super Fulcrum	92/7-8	L
Might and Magic 5	93/7-8	L
Mixed Up Fairy Tales	92/12	I
Monkey Island 2	92/7-8	L
Moon Shadow	90/5	L
Moonfall	92/1	L
Moonstone	92/5	L
Morph	93/7-8	L
Mortal Kombat	93/11	S
Mortal Kombat	94/1	L
Mortal Kombat 2	94/4	I
Mothy Python	90/7	I
Mr Nutz	93/12	N
Mr Nutz	94/5	I
Murray Mouse	92/5	L
Mystical Ninja	93/4	N
Myth	90/1	L
Nacro Police	91/3	L
Narc	91/5	I
Navy Moves	90/1	L
NBA Jam	94/3	S

Programnév	Megjelenés	Típus
NHL Hockey	93/12	L
Nick Faldo's Golf	93/3	I
Night Breed	90/7	I
Night Shift	91/5	L
Nippon Safes Inc.	93/10	L
Nobby the Aardwark	93/7-8	L
North and South	91/7-8	L
Off Road Race	91/1	I
Oil Imperium	90/1	L
Oilmania	91/7-8	I
Oli & Lisa 3	90/3	L
Omega	92/6	L
Omni Play Basketball	90/1	L
One Step Beyond	93/10	L
Ooops up	91/2	I
Operation Stealth	90/6	L
Orion	93/12	L
Ormus Saga 3	94/6	I
Outlander	93/6	N
P-47	90/2	I
Pacific Island	92/6	L
Paladin 2	92/12	I
Pang	91/2	I
Panic on Funkotron	94/4	S
Panza Kick-Boxing	91/1	I
Paradroid '90	91/3	I
Parasol Stars	92/6	I
Parodius	93/5	N
Parsec	93/11	I
PC-Basket	93/7-8	I
Pepper's Adv. in Time	93/5	L
Perfect General	92/12	L
Perihelion	94/6	L
Persian Gulf Inferno	90/1	L
Pharaos Revenge	92/10	I
Pick 'N Pile	91/7-8	I
Pinball Dreams	92/4	I
Pinball Power	90/2	I
Pipe Mania	90/2	I
Piracy on the High Seas	93/3	L
Pirates	93/10	L+T
Planet's Edge	92/12	L
Pocket Rockets	91/6	L
Police Quest 3	94/10	L
Police Quest 4	92/2	L
Pools of Darkness	92/5	I
Populous	92/3	I
Power	91/7-8	I
Power Moves	93/6	N
Powermonger WW1 Data Disc	92/4	L
Premier Manager	93/7-8	I
Premiere	92/10	I
Prime Mover	93/12	I
Prince of Persia	90/7	L
Prince of Persia	93/3	G
Prince of Persia 2	93/7-8	L
Privateer	93/11	L
Project Firestars	90/5	L
Project-X	92/5	I
Puffy's Saga	90/6	L
Puggsy	94/4	L
Pugsley's Scavenger Hunt	93/7-8	N
Puzznic	91/1	I
Quest for Glory 4	94/3	L
R.A.C. Rally	94/1	I
Railroad Tycoon	91/7-8	L
Rampart	92/10	I
Rampart	93/11	G
RBI Baseball 2	91/9	L
Reach for the Skies	93/1	L
Reach Out for Golf	93/5	I
Realms	92/7-8	L
Reederei	91/7-8	L
Return of the Phantom	93/9	I
Return to Zork	93/11	I
Revelation	90/5	I
Rick Dangerous 2	90/7	I
Rings of Medusa	90/5	L
Rise of the Dragon	91/11	L
Risk	91/7-8	L
Risky Woods	92/3	I
Road Rash	93/11	G
Road Runner	93/5	N
Robin Hood	91/11	L
Robin Hood	93/4	I

Programnév	Megjelenés	Típus
Robocod	92/1	I
Robocop	91/2	I
Robocop 3	94/5	I
Rock Star Manager	90/7	L
Rocket Ranger	90/6	L
Rodland	91/11	L
Rolling Rony	91/11	I
Royal Rumble	94/1	S
Ruff & Reddy in the Space Adv.	91/4	I
Sabre Team	93/1	I
Sabre Team	94/6	L
Saint Dragon	91/4	I
Sam & Max	94/1	L
Samurai-The Way of Warroir	92/11	L
Saracen Paint	93/1	L
Sarakon	91/3	I
Scapeghost	91/6	L
Scenario	92/11	L
Sea Wolf	90/5	L
Seal Team	93/11	L
Seawolf	94/6	L
Second Samurai	94/3	I
Second World	91/10	L
Security Alert	90/4	I
Semsitive	91/1	I
Senovots	93/5	I
Settlers	94/1	L
Shadow Caster	93/12	L
Shadow of the Beast 2	91/1	L
Shadow of the Beast 3	92/11	L
Shadow of the Evil	94/2	L
Shadow Sorcerer	92/1	L
Shadow Warriors	90/5	I
Shadowlands	92/5	I
Shadowrun	93/9	N
Shadowrun	94/6	S
Shanghai	90/1	I
Sherlock Holmes	93/1	L
Shinobi 3	93/11	S
Sierra Soccer	94/6	I
Silent Service	93/6	L
Silent Service 2	91/11	L
Silly Putty	92/12	L
Sim Ant	92/4	L
Sim City 2000	94/3	L
Sim Earth	92/10	L
Sim Life	93/2	L
Simfarm	93/11	L
Simon the Sorcerer	93/12	L
Simpsons 2	92/6	L
Sinbad	91/9	L
Sing or Swing	93/5	I
Ski or Die	90/5	L
Skidmarks	94/3	I
Sküljagger	93/4	N
Sleepwalker	93/3	I
Sleepwalker	93/7-8	I
Slightly Magic	91/12	L
Slipheed	94/2	S
Sly Spy	90/7	I
Smash TV	92/1	I
Sonic	93/11	S
Sonic 3	94/1	S
Sonic 3	94/2	S
Sonic Pinball	94/2	S
Sonic the Hedgehog	93/7-8	S
Soul Blazer	93/4	N
Soul Cristal	92/11	L
Soul Cristal	92/6	I
Space Ace 2	92/2	I
Space Crusade	92/7-8	L
Space Hulk	93/7-8	I
Space Quest 2	90/1	L
Space Quest 3	90/2	L
Space Quest 4	92/9	L
Space Quest 5	93/4	L
Space Rouge	92/5	L
Special Forces	92/5	I
Speedball 2	91/10	I
Speedy Gonzales	93/10	G
Spellbound Dizzy	92/6	L
Sphinx Jinx	92/10	L
Spike the Viking	91/9	L
Spirit of Adventure	92/9	L
Spot - The Cool Adventure	93/6	G

Programnév	Megjelenés	Típus
Stalingrad	92/12	I
Star Commander	93/5	L
Star Control	91/6	L
Starfox	93/7-8	N
Steel Empire	92/7-8	I
Storm Master	92/6	L
Stratego	91/10	L
Street Fighter 2	93/2	L
Street Fighter 2 Turbo	93/10	N
Street Road	90/4	L
Strider 2	91/1	I
Strike Commander	93/6	L
Stronghold	93/11	L
Stunt Island	94/4, 5	L
SU-Sweet	91/10	I
Sub-Terrania	94/4	S
Subbuteo	90/7	L
Subwar 2050	94/3	L
Summer Camp	91/3	L
Summer Challenge	93/1	L
Sunset Riders	93/9	S
Super Frog	93/5	I
Super R.C. Pro-Am	93/3	G
Super Adventure	93/4	N
Super Cars	90/1	I
Super Hunchback	93/6	G
Super Mario All Stars	93/11	N
Super Mario Cart	93/5	N
Super Mario Land 2	93/3	G
Super Metroid	94/6	N
Super Oswald	90/1	I
Super Ski 2	92/4	I
Super Sports Challenge	93/7-8	I
Super Star Wars	93/5	N
Super Strike Eagle	93/5	N
Supremacy	91/1	L
Sword & Galleons	91/7-8	L
Sword of Honour	92/11	I
Syndicate	93/7-8	L
Taipan	91/2	L
Talespin	93/6	S
Tank Attack	93/10	L
Task Force	93/3	L
Taz-Mania	93/10	G
Teenage Mutant Ninja Turtles	91/2	I
Terminator 2	93/10	S
Terminator 2	91/12	I
TFX	94/2	L
The Adventures of Rocky and Bullwinkle	93/7-8	G
The Blue & The Gray	94/4	L
The Castle of Dr. Brain	92/5	L
The Champ	90/1	L
The Chaos Engine	93/4	I
The Colonel's Bequest	90/7	L
The Combat Tribes	93/5	N
The Dark Half	93/10	L
The Examination	93/6	I
The Famous Five on Tr. Island	93/3	L+T
The Games: Winter Chall.	92/4	L
The Hunt for Red October	92/5	L
The Jetsons	93/6	G
The Killing Cloud	91/6	L
The Last Ninja 3	91/5	L
The Legacy	93/6	L
The Legend of Ragnarok	93/6	I
The Lost Patrol	90/4	I
The Lost Vikings	93/7-8	I
The Magical Quest	93/4	N
The Ormus Saga 2	93/10	L
The Simpsons	91/9	L
The Spy Who Loved Me	91/1	I
The Teller	91/7-8	I
The Untouchables	90/4	L
The Viking Child	90/6	I
Their Finest Hour	90/7	L
Thinking Games	93/6	I
Thomas The Tank Engine	90/2	L
Thunder Hawk	91/10	L
Thunder Strike	90/5	I
Time Machine	91/3	L
Time Soldiers	90/7	I
Tiny Toon Adventures	93/3	G
Titus the Fox	93/10	G
Top Gear	93/4	N

Programnév	Megjelenés	Típus
Topfighter	93/10	N
Tornado	93/9	L
Total Eclipse	93/4	L
Toyota Celica GT Rally	91/2	L
Tracon 2	92/2	I
Traders	92/1	L
Trans World	91/2	L
Traps and Treasures	93/9	I
Troddlers	92/12	I
Trolls	93/5	I
Turbo Science	93/4	I
Turrican	90/4	I
Turrican 2	91/5	I
Turrican 3	93/11	I
Turtles Tournament Fighters	94/2	S
Tusker	90/4	L
TV-Sports Basketball	90/1	L
UFO	94/5	L
UGH!	92/10	I
Ultima 8	94/5	L
Unreal	90/5	L
Utopia	91/12	L
V	91/7-8	L
Vampire	92/4	L
Vaxine	91/2	L
Vendetta	90/3	L
Vikings	92/10	L
Virtua Racing	94/2	S
Virtua Racing	94/6	S
Viz	91/5	I
Volfied	92/1	I
Wacky Darts	91/4	I
Wall Street	91/5	L
Wanderers from YS3	93/5	N
War in the Gulf	93/7-8	L
Wario Land	94/4	G
Warlords	91/7-8	L
Warlords	93/10	L
Wayne's World	93/10	L
Ween	93/6	L
Whale's Voyage	93/4	L
When 2 Worlds War	93/12	L
Who Framed Roger Rabbit	93/7-8	G
Wild Streets	90/1	I
Wild West Seymour	93/3	I
Willy Beamish	92/3	I
Wilow	91/7-8	L
Wings	90/7	L
Wings of Fury	90/5	I
Winter Camp	92/7-8	L
Winter Super Sports '92	92/7-8	I
Winzer	92/3	L
Wizardry	91/6	L
Wizardry 7	93/1	L
Wolfchild	92/3	I
Wolfenstein 3D	94/4	N
Worlds of Legend	93/9	L
Wrath of the Demon	93/5	I
Wrath of the Demon	91/3	L
Wrath of the Demon	94/6	L+T
Wreckers	91/9	L
Wrestlemania	92/2	I
Wrooom	92/3	I
X-Kaliber 2097	94/6	N
X-Wing	93/4	I
Xenomorph	90/2	I
Yo! Joe!	93/10	I
Z-Out	91/4	L
Zelda	93/9	N
Zelda 4	93/12	G
Zombie	90/6	L
Zool	92/11	I
Zool 2	94/2	I
Zorro	92/3	L

Jelmagyarázat:

L: Leírás
I: Ismertető
T: Térkép
G: Game Boy
S: Sega MegaDrive
N: Super Nintendo









PACIFIC STRIKE

Ez a program is a már-már szokásosnak számító szépséges kezdő "mozival" indul, remek minőségű, digitalizált szöveg alámondással (a szőke pilóta hangja, mint egy alhasi lövést kapott háborús veteráné, enyhén kappanos).

A "filmbejátszás" jóvoltából 1941 december 7.-én csöppenünk a történelmi események kellős közepébe, de az évszám hallatán valószínű, még kevesek arca derül fel. Ha a helyszínt is megnevezzük: Pearl Harbour, már bizonyára az olvasók többsége "képbe kerül"...

Ajánlották, kölcsönadták, elolvastam egy érdekes könyvet - a szerzőjére és a címére sajnos már nem emlékszem -, melynek a története akörül a sokak által feltételezett, és a mai napig nem tisztázott feltevés körül kering, mely szerint az amerikai felső vezetésnek, akár már egy évvel a Pearl Harbour-i vereség előtt tudomása volt, annak megtámadási tervéről. Nagyon súlyos vád ez, mert ha igaz, többen közvetlenül felelősek az Arizona csatahajó, és 1500 főnyi legénysége, a West Virginia, a California és másik 10 hadihajó elsüllyedéséért, 4 csatahajó súlyos megrongálódásáért, az USA már-már teljes csendes-óceáni flottájának, és sok száz ember életének pusztulásáért. Aki őrültségnek tartja ezt a vádat, azért gondolkozzon el azon, hogy a kikötőben miért csak a viszonylag elavult, és könnyen pótolható hajók tartózkodtak, szemben a legnagyobb harcértéket, és (a pótlást tekintve) csak jóval nagyobb idő-, és anyagi áldozatot követelő repülőgép-hordozóhajókkal?! Tény, hogy az USA második világháborús hadbalépéséhez (az utókor számára igazolásként) szüksége volt egy "casus belli"-re, egy OKRA, amit ez a támadás remekül szolgáltatott! És az is tény sajnos, hogy nem ez lett volna az első, de nem is az utolsó, amikor "kisemberek" ezreinek (millióinak) sorsát hagyja figyelmen kívül gátlástalanul a történelem, ill. a "nagypolitika"...

Visszatérve a programhoz: egy fiatal pilóta bőrébe bújva







"játszhatjuk" végig, a csendes-óceáni légi háborút. A téma feldolgozását illetően nem kisebb fába vágta fejszéjét az Origin, minthogy egy játékon belül ott lehessünk Pearl Harbournál, Midway-nél, vagy a Great Naval Battle-II -ben kitárgyalt Solomon szigeteknél. A szimulátorban többféle géppel is repülhetünk, így a Wildcat-tel, a Hellcat-tel, Corsair-ral, Devastator-ral, Dauntless-szel, Helldriver-rel, és akkor még csak az



amerikai gépeket soroltam fel... A feladatok összetétele legalább ilyen sokrétű, a küldetések száma nem kevesebb, mint 37, de alkalmunk van végrehajtani saját küldetéseket és akciókat is. A játék ismertetésében nem fog szerepelni - mert így is memória problémákkal küzdöttem -, hogy a programhoz létezik egy Speech Accessory Pack is, melyet miután felpakoltunk (biztosan megtelik az átlagfelhasználó amúgy is szűkös winchije), a rádiózás is végig digitalizált szövegeléssel folyik, sőt az ellenfelek időnként beledumálnak egymás rádiózásába. Akik szerették, és sokat játszottak a Strike Commanderrel (én nem ezek közé tartozom), azoknak nagyon sok minden ismerősként fog visszaköszönni. A főmenü nincs túlbonyolítva, mindössze négy pontra tagolódik, melyek közül a két leglényegesebb a következő:

Start New Game választása után átesünk azon a procedúrán, ami egy hadban álló katonai hivatal számára a legfontosabb: ellátni bennünket azzal az apró kis "nyakékkel", amit innentől kezdve halálunkig magunkon viselünk, igen, azt az undorító nevű kis fényes vackot: a "dögcédulát".

Ha ezzel megvagyunk, nagy igyekezve már gépbe is kell vágnunk magunk, mert a japcsik nem tudják - de ha tudnák sem érdekelné őket -, hogy mi még éppencsak hogy megérkeztünk, és hogy azt sem tudjuk hol is vagyunk, mert az ő időrendjük másképp működik, és nekik a mi repterünk szétzúzása éppen most van soron.

Adom tehát a gázt, elemelés után futók be, billentés a jobbról elsuhanó árny után, pár másodpercnyi erősen húzott forduló,



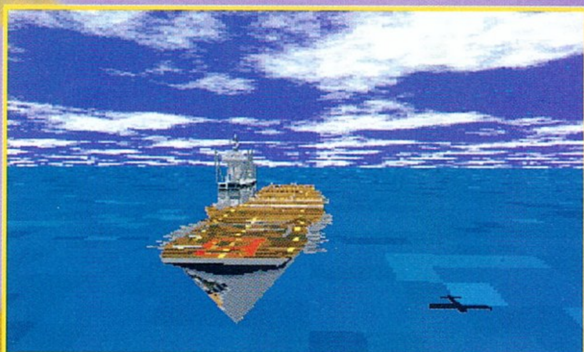


majd a látómezőmbe kúszik a fehér törzsű gép, a vörösre festett oldalkormány felülettel együtt. Keserves fordulóharc következik, a pilóta minden trükkjét beveti, amennyire tőlem telik, ragadok a farkára. Az én gépem gyorsabb, de az övé fordulékonyabb, ezért kitolt flaps-szel és állandó túlkormányzással próbálom ledolgozni a hátrányt. A faroklövész folyamatosan spricceli felém az áldást, időnként koppan is valami gépemen, de az én tűzerőm előre, az övét messze túlszárnyalja. Egyenlőtlen küzdelem, legalább is ha egyszer végre elkapom. Minden gépágyúm beélesítve, csak a megfelelő pillanatot várom. Kivárok, csak akkor fogok tüzelni, ha biztos a találat. Megunom a jobbívű szűkített fordulókat, hirtelen berántok balra, közben teljes gázon húzom a gép orrát felfelé. A japcsi későn kapcsolt, elég távolra, és alacsonyra került ahhoz, hogy most már magassági-, és sebességi fölényemet kihasználva nekieshessek. Szaggatom, cakkozom a gépét, hogy nem eredménytelenül, azt a lassan feltörő füstből észlelem. Aztán egy hosszabb sorozat után, a gép balra billen, és dugózva csapódik a sárgásbarna talajba...

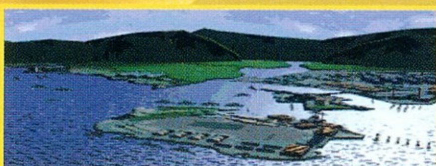
Első légigyőzelmem után üres tanácstalanság vesz rajtam erőt. Kutatom az



okát, hol marad a győzelmi mámor, azután rájövök, hogy többféle hiányérzet is keseríti örömöm, ettől ez a visszafogott szemlélődés. Mivel marad egy szusszanásnyi időm arra, hogy







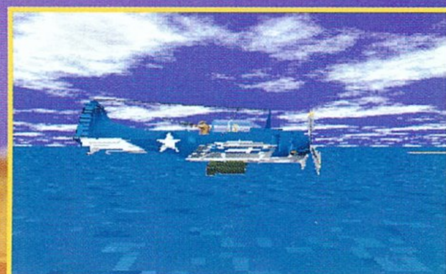
alaposabban szétnézzek, most megteszem. Hát mit mondjak? A ránézésre kialakult összhatás osztályzatom némi jóindulattal is csak közepes. Primitív műszerfal, zavaros környezet. A grafika szaggat, nem is akárhogy, túltesz az Overlord SVGA-s tördelésén. Pedig itt a grafika "szépsége" azt még csak meg sem közelíti. Az Overlord grafikai sebessége (a leírásból ez kimaradt!) ugyanekkora felbontásnál kifejezetten gyors. Lehet, hogy nem éppen igazságos dolog két programot ennyire direktben összehasonlítani, ezért most csak a címadó program hiányosságait sorolom: 4 megás RAM-nál, nálam tökéletesen kiesett (NINCS!) motorhang, végig "vitorlázni" voltam kénytelen. Az igazsághoz tartozik viszont, hogy a gépágyú hangja kifejezetten jó, messze jobb, mint az 1942-é. Az intro gyönyörű képeit leszámítva, időnként összemosódott foltok alkotnak zagyva képeket. (Pl.: az égen, egy repülőnek látszó fehér pont felé repülve, kb. 10 perces megközelítés után derült ki, hogy "csak" egy fehér lyuk a kék égen...) Az első benyomásokra azonban vigyázni kell, mert becsaphatják az embert, és





mivel kerültem már hasonló csapdába, ezért a kilépést siettetve földbe fúrom gépem, és a játék hangulatára összpontosítva átlépek egy másik menüpontba.

Instant Action menüpontra lépve, mint a mesében, háromféle küldetésfajta választható. Szárazföldi célpont támadása (LAND ATTACK), hajók támadása (SHIP ATTACK), és légipárbaj (GAUNTLET). Az első két küldetés fajtában ki kell jelölnünk az ellenfeleket, ill. a segítőtársakat. A "**Sortie**"-val három repülőraj hozható létre, négy-négy (összesen 12) repülőgéppel. A "**Plane**"-nel a rajnak adott géptípus állítható, míg az "**Allocated**" rendeli a géphez az embert, a



pilótát. A pilótával összehozott gépnek, az "**Objective**" határozható meg feladat.

Feladatok:

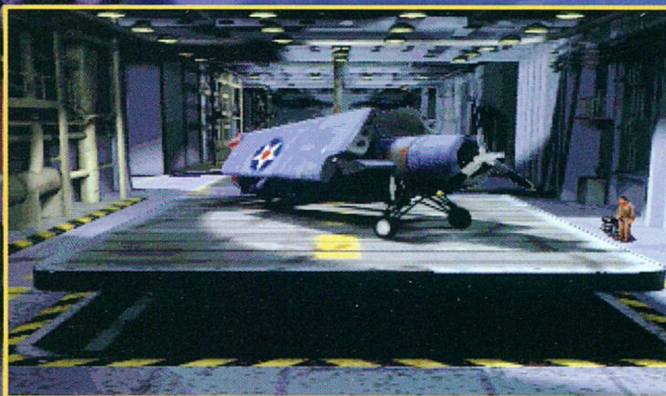
Escort: védő kíséret.
Rocket Escort: védő kíséret rakéta fegyverrel (is).
Light Ground Attack (With Rockets): "lazább" földi-, és vízi célpontok támadása (rakétákkal is).
Heavy Ground Attack (With Rockets):



"keményebb" földi-, és vízi célpontok támadása (rakétákkal is).

Torpedo Attack (With Rockerts):
Hajók torpedó támadása (...is).

Az ellenfélnél a pilóták jártassága (Rookie, Veteran, Ace) is beállítandó. A feladatok sikeres végrehajtását követően megindulunk a katonai ranglétrán felfelé. A program, a feladat végrehajtásához javasol egy általa elfogadhatónak tartott repülőtípust, de a hadnagyi rendfokozat elérése után már mi döntünk arról, számunkra melyik a legmegfelelőbb. A főhadnagyok már a küldetés tervezésbe is beleszólhatnak, természetesen csak a rangjuknak megfelelő mértékig. Az egyes személyek beosztását feladatra és géptípusra, a fiókban fellelhető "személyügyi gyűjtő" segítségével tehetjük. A hajón számomra unalmas (lehet, hogy lesz akit ez fog a játékra hangolni) beszélgetéseket folytathatunk a személyzet különböző tagjaival...





Néhány segítség a játékhoz:

Navigálás:

Az Autopilot ha nincs ellenség, vándoroltat bennünket egyik fordulóponttól a másikig. Ha az útvonal terven változtatni akarunk, akkor nyomjuk az "N"-t, melynek hatására előjön a NavMap, és ezen az egérrel, vagy a kurzormozgatókkal beállítható a következő fordulópont. A képernyő jobb szélén található adatokból kiderül az adott fordulóponthoz tartozó feladat..

Rádió:

A játékban is a kapcsolattartás esz-köze. Ezen keresztül tudunk segítséget kérni, vagy parancsot osztogatni. Állítólag élőszóban a nagy élmény, mert a pilóták hangja pl. különböző, de mint említettem már, ebből a csodából én kimaradtam. Rádiózás közben a program megáll, nehogy jóvátehetetlen baj történjék, míg clickelgetünk.

A géppárod:

Ne szakadj el tőle, ő a szemed, és védőangyalod a hátad mögött!

Röviden, és tömören most ennyi volt, amit ki tudtam préselni magamból, és ebből a programból. Ez az oldal egyrészt nem a Csevegő, másrészt nem is szoktuk ezirányú gondjainkat megosztani az olvasóval, "talán ha szokna lenni író-olvasó találkozó", de nem szokott! Szóval egyszer olyan jó lenne ilyesmiről is beszélgetni, hátha rádöbbenne az olvasó, mennyire szeretnénk, hogy tessen neki ez a lap, és hogy ezért sokszor áldozunk, bizony nem is keveset! A nyári duplaszám talán elbír, egy kis "ráadás dumát" ezért próbálkozom, ha nem tetszik, a kedvenc főszerkesztőm úgyis húzni fog...

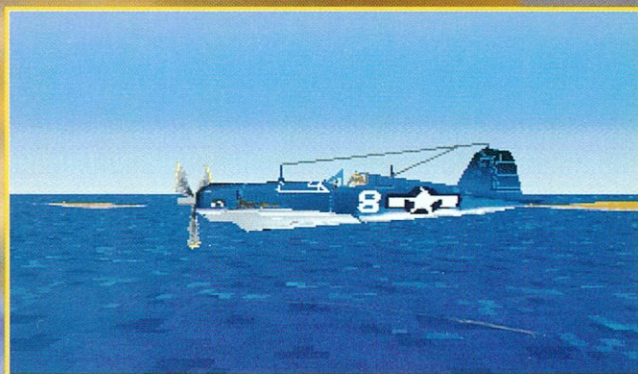
Kezdem azzal, hogy az újságíró egy olyan állatfajta, mely minél jobban ad magára, annál kegyetlenebb önsanyargató. Nem ad ki a kezéből fércmunkát, sőt ha úgy érzi, hogy valami nem "oké", önként, dalolva akár három-négyszer is újrafogalmaz cikkeket. Nos, történt úgy kb. másfél héttel ezelőtt, hogy egy-két napos eltéréssel a szerkesztőségbe egyszerre érkezett három kiváló szimulátor program is. Képletesen szólva összedugtuk a fejünk, mi legyen, ha valamelyiket most kihagyjuk, csak nagyon soká, a távoli szeptemberben kerül a széles publikum elé. Zolee bá' rákérdezett: "János, vállalod?"

Éppen következett egy hét tervezett szabim, ezért gondolván, már csak a borotválkozáson is megtakaríthatok egy rakatnyi időt, hát igent mondtam. A naptárat magam elé vettem, vörös filccel bejelöltem a végső határidőt, majd az addig hátralévő napokat osztottam hárommal. Egy-egy cikkre maradt kettő és fél napom!

A gimiben annak idején, magyar órán írtunk dogát akár három-négy oldalt is, de az közel sem volt ugyanaz. Itt minél többet játszunk egy programmal, annál jobban megismerjük azt, és végül az ismereteinkkel arányosan több színt tudunk a leírásba vinni. Na erre a sokat játszásra maradt a minimálisnál is most kevesebb időm. A kánikula pedig még csak "javított" a helyzeten. A 32 fokos szobahőmérsékletben napi 10-12 órát töltöttem így is a gép előtt, így jött össze a dupla számra a három (na jó, két és fél) szimulátor leírás...

Közben a szabim elfogyott, a bajszom egészen szép hosszúra serkent, és a nagy melegben megittam vagy tíz liter jeges teát. Ennyi a mérleg, remélem megérte nektek is!

SZJVC



BILLENTYŰZETKIOSZTÁS

Ez a program is egy kellemes logikai feladvánnyal induló dög, ezért következzen egy a lehetséges megoldások közül:

Config.sys:

```
device=c:\dos\himem.sys
dos=high,umb
files=25
buffers=20
```

Autoexec.bat:

```
c:
cd ps
pacific
```

A program billentyűzetkiosztása pedig a következő:

1-10, vagy +-: a gáz
" ' ": motor leáll
L: futómű be-ki
B: kerék fék
F: fékszárnyak
< >: lábkormány
A: autopilot
N: nav.térkép
Ctrl+B: ugrás a gépből
C: a műszerfal eltüntetése
G: géppuska "élesítő"
Shift+G: az összes élesítve
W: egyéb fegyverekre váltás
T: target, célpontváltó
Shift+T: megszünteti a célpont kijelölést
Alt+T: szövetséges gép kijelölése
Ctrl+T: földi célpont kijelölése
Y: fejünk mozgása követi a kijelölt célpontot
Tab: amég nyomjuk, 6x-os időgyorsítás
Shift+Tab: folyamatos időgyorsítás 2x-es, 4x-es
F1-F6: különféle nézetek
[ ]: külső nézetek kicsinyítése, nagyítása
F7: faroklövész
F8: a célpont hozzánk viszonyított helyzete
F9: legyőzött nézete
F10: fegyverzet kamera
Alt+O: program paraméter beállítás
Alt+J: Joystick kalibrálás
Alt+M: zene be-ki
Alt+P: szünet
Alt+S: hang ki-be
Alt+R: tenger rajzolati részletessége
Alt+W: fegyverek rajzolati részletessége
Alt+Y: az ég rajzolati részletessége
Alt+X: kilépés a DOS-ba

ÉRTÉKELŐ

grafika	73%
hang/zene	75%
kezelhetőség	78%
kihívás	70%

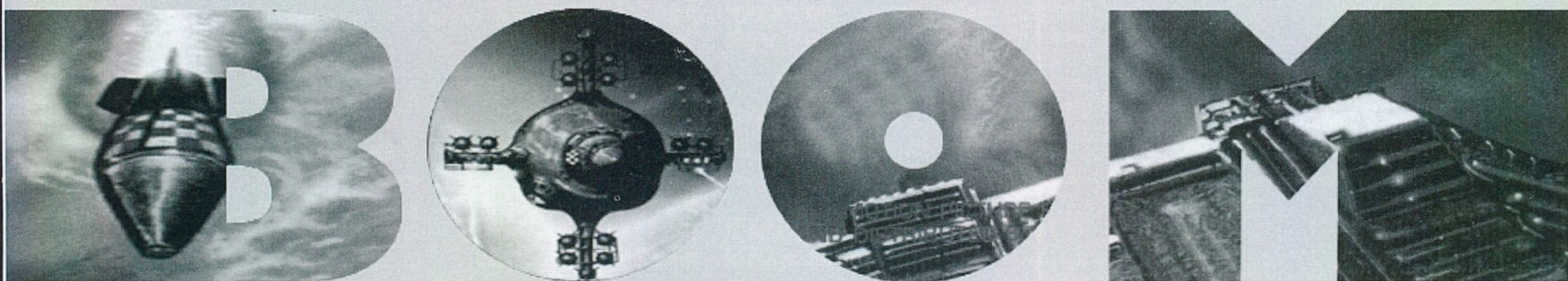
ÖSSZHATÁS 75%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC

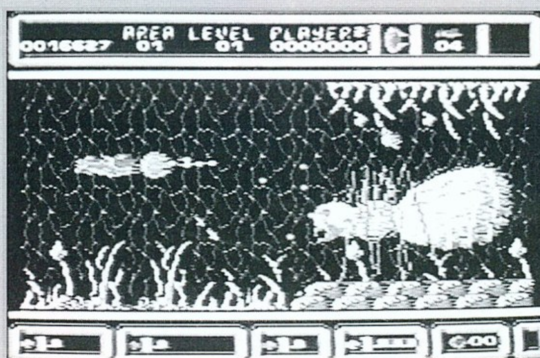






Elég régen jelent meg utoljára valami igazán jó lövöldözős (vagy akármilyen) játék a jó öreg C64-re. Most ennek is eljött az ideje: itt a BOOM, mely olyan elődökön nőtt fel, mint a régi, de megunhatatlan Delta vagy éppen a Katakis. Címe talán nem túl fantáziadús, de nagyszerűen kifejezi a játék hangulatát. Lássuk tehát, mire képesek a kilencvenes években a játékprogramozók.

A program vérbeli shoot'em up. Már az introja a kellő hangulatba ringat minket, mert ilyen vérpezsdítő főcímzenét régen hallottam a 64-esen. Nem csoda, hiszen a legnagyobb része digitalizált, igen jó minőségű, techno jellegű (szerencsére nem teljesen az). Az is igaz azonban, hogy ezzel vége is a bevezetőnek, mert a zenék alatt egy-egy állóképben kell gyönyörködnünk, amelyek már elég vérszegények. A játék előtörténetéről nem túl sok derül ki, de kellő fantáziával (bár az ilyen jellegű játékok sztorijáról inkább a kampányszerű fantáziátlanság mondható el) bárki rittyenthet magának egy olyat, amilyet akar. Az biztos, hogy vannak benne rossz emberek is, elég szép számmal. A pályákon (melyek oldalirányban scrolloznak) tetszetős hátterek előtt kell irtanunk mindent, ami mozog. Ellenfeleink egész furcsa, hogy úgy mondjam "brékes" mozgásokra képesek, melyek teljesen nélkülözik a szabályosságot, úgyhogy néha kellemes bizsergés támad a játékos csuklójában és vérerek pattannak el a szemében mire egy-egy ilyen szakaszon átkalauzolja hajóját. Természetesen segítő szándékú darabkákkal is találkozhatunk, melyek rakétákat, lézereket, forgó pajzsot rejtenek magukban. Azonban ezek eleinte nagyon hasonlítanak az ellenfelekre (színük, mozgásuk szinte ugyanolyan), ezért mire kitapasztaljuk, hogy minek kell örülni és mit kell kilőni, egy-kétszer veszélybe kerül testi épségünk. A nagyobb egységek egy-egy fegyvert jelölnek (lézerágyú, elektromos villámfegyver, rakéta), a kisebbekkel pedig energiánkat, pajzsunkat hozhatjuk helyre. A tűzgomb hosszú, folyamatos nyomvatartásával feltölthetjük ágyúnk energiáját, majd elengedésével kiengedhetünk egy nagyerejű lövedéket (azért a buszon ezzel inkább ne próbálkozzunk). Ez nagyszerűen kihasználható a szintek végén ücsörgő szörnyek ellen, melyek néha tényleg szörnyen néznek ki. Mindegyikük igen nagy, van amelyik fél képernyőnyi!. Általában a szemükre kell célozni, vagy oda, ahol villognak a találatoktól. Van közöttük hangya, lánctalpas lény egy tubával a hátán, tengeri sárkány és még sok egyéb más. A játék érdekessége, hogy több üzemmódban is játszhatjuk. Lehet egy-, illetve két játékos felváltott versenyfutása (ez eddig nem különös), két játékos hajszája egymás és az idő ellen, valamint két játékos csapatmunkája is, amikor együtt irthatják az ellent.



Az egyes pályák nem túl hosszúak, sőt legtöbbjük kicsit túl rövid is. Ezt a hibát a programozók az ellenségek számának fokozásával próbálták ellensúlyozni. Ennek köszönhető, hogy az akció egy pillanatra sem áll meg, nincs olyan hely, ahol lazíthatnánk egy kicsit - igaz, hamar vége a pályának. A hátterek sem változnak túl gyakran, csak három-négy szintenként és mindenhonnan a nagy elôd, a Katakis háttérrajzolatai köszönnek vissza. Ezek együttes összhatásaként néha elég monotonná válik az egész, mikor az unalomig ismert helyszíneken az unalomig ismert ellenfeleket kell kerülgetni - ilyenkor néha az az érzése támad a játékosnak, hogy azonnal ki kell kapcsolnia a gépét vagy különben elalszik az érdektelenségtől. Azonban megéri továbbfolytatni a játékot, mert a későbbi szintek már egész kellemesek, néhányban földrengések "rázzák föl" a játékost, újfajta fegyverek és szívós ellenfelek kerülnek elő, sőt a szintek közötti töltögetések is lecsökkennek öt perc alá.



Összességében kellemes színfolt ez a játék (bár mostanában oly kevés program jelenik meg 64-esre, hogy a játékos már egy új másolóprogrammal is el tud szórakozni egy órácskát, úgysincs más). A zenéje valóban jó, a grafika megfelel (tényleg nagyok a végszörnyek), a játszhatósága szerintem egy kicsit túl könnyű - már ha ez egyáltalán baj.



Ancy

ÉRTÉKELŐ

grafika	78%
hang / zene	72%
kezelhetőség	75%
kihívás	30%

ÖSSZHATÁS

79%

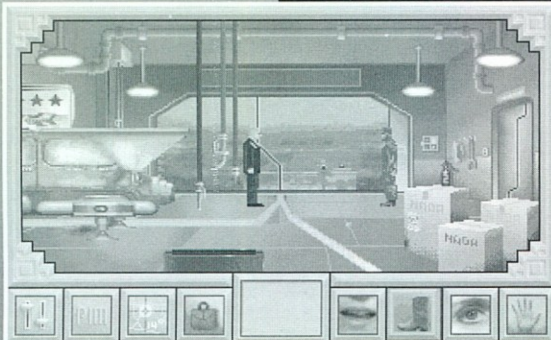
TESZTELVE: *C64*

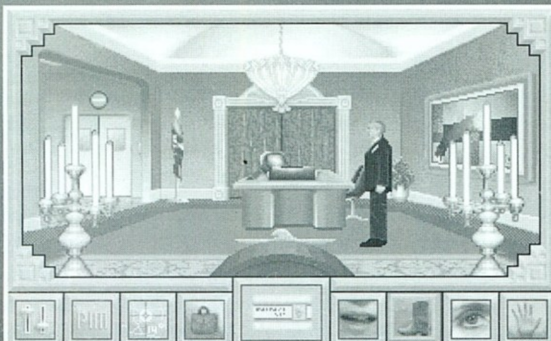
VERZIÓK: *C64*

RED HELL

Elsősorban a történészek szeretnek azon elmélkedni, hogy hogyan alakult volna az emberiség sorsa, ha a történelem egy-egy meghatározó eseménye más fordulatot vett volna. A Castleworks nevű cég emberei is egy ilyen teóriát dolgoztak ki, így tehát legújabb kalandjátékuk előzményei a következők:

1945. Szovjet atomtámadás éri Boston-t, a II. Világháború a szovjetek totális győzelmével ér véget. 1950-ben Sztálin New Bostonba látogat s létrehozzák az Észak-Amerikai Demokratikus Szövetséget (NADA). Ezzel a Föld országainak több mint a fele kommunista uralom alá került. Ezek után hasonlóan folytatódik a történelem a valóságoshoz, tehát eljutunk 1998-ig, amikor is az ózonpajzs lyukaiért - jó kommunista szokás szerint - az ellenséget, a fasiszta Japán Császárságot okolják, mely addigra már meghódította egész Dél-Kelet Ázsiát, Ausztráliával együtt, s így jelentős hatalomra tett szert. 2005-ben Szovjet-Japán háború kezdődik Indokínáért, Észak-Amerika is fokozza a haditermelést. Az őrült, környezetszennyező politikának 2010-re alakul ki a végső következménye: az élelmiszerhiány következtében az egész világ éhezik, amit a kormány ezúttal a titkos földalatti szervezetre, az Ismeretlenekre próbál kenni. Nagyszabású kutatásokba kezdenek a környezet rendbetételének a megoldására, mely 2018-ra eredményre is vezet, az Envirotek nevű cég kifejleszt egy mikroorganizmust, mely megemészti a mérgező szennyeződéseket. Ezzel el is érkeztünk "napjainkhoz", egészen pontosan 2020-hoz, amikor is a szovjetek a győzelmük 75. évfordulóját ünneplik.







Mi az Envirotek főnökének, Dr. Mark Constantine "bőrébe bújhatunk bele", ám mielőtt ezt megtennénk, néhány szót az irányításról: sajnos csapnivalóan rossz, és idegesítő. A Sierra játékok a '80-as években használták például azt a megoldást, hogy a játék során emberünkkel minden tereptárgyat nekünk kell kikerülnünk, s a használni kívánt tárgyakhoz is pontosan mellé kell állnunk. A cselekvés ikonok jelentései magától értetődőek, a bal alsó térkép ikonnak, ami egy rövid tájékoztatást ad a terepről, és a szintén ott található "zsebszámítógépünknek" pedig tulajdonképpen semmi jelentőségük nincs. A felvenni ikon egyben használni ikon is, de ugyanazzal tudjuk a kiválasztott tárgyakat is használni. Előfordulhat, hogy a játék során betelik az inventory-nk (ez is a játék primitív megoldásai közé tartozik), ilyenkor az inventory-ban található szemeteskuka ikonnal szabadulhatunk egy-egy felesleges tárgytól.

A játék elején a new bostoni pártház parkolójában találjuk magunkat. Loginov elvtárs, a párt főtitkára hívatott minket, talán megsejtették az Ismeretlenekkel való kapcsolatunkat? Beszéljünk Jackkel a parkolóház portásával, akitől - egy kis baráti csevely után - megkapjuk a liftekhez a belépési kártyát. Mielőtt azonban ezt használnánk, vegyük fel a falon lógó villáskulcsot, és a rongyot. Hívjuk le a liftet, s a kártyánk behelyezése után irány a lobby. Megérkezvén egy fénylő valamire lehetünk figyelmesek az egyik széken. Menjünk közel hozzá, és vizsgáljuk meg. Egy negyedrubelest találtunk, amit vegyünk fel. Jelentkezzünk be a kártyánk segítségével a középen látható gépen. Mint azt Loginov titkárnőjétől megtudjuk, Loginov elvtársat sürgős megbeszéléshez hívták, ám hagyott nekünk valamit az irodájában. Ezután kártyánk immár érvényes az "F" szintig, tehát a másik lifttel menjünk oda. Fent először menjünk el a mosdókhoz, s szintén a kártya segítségével nyissunk be a férfi WC-be. Találhatunk egy gumikesztyűt, a falon pedig egy óvszerautomatát. Nézzük meg közelebbről, dobjuk bele az érménket, s vegyük ki a szerzeményünket. Most már mehetünk az irodába, ahol nézzünk szét az íróasztalon. Vegyük fel a nekünk szánt CD lemezt, mely alatt egy kártyán furcsa kódra lehetünk figyelmesek, ezt jobb lesz megjegyeznünk. Amikor épp már mennénk, egy fax érkezik. Nézzünk tehát ismét az asztalra, s olvassuk el a papírt. Mark döbbenten veszi észre, hogy egy megsemmisítési kérelem, melynek célpontja a saját fia, Phillip. Miután befejeztük az olvasást megjelenik Marina, a titkárnő, s közli hogy Loginovnak sürgős találkozója van Dr. Yegor Molotovval, tehát a velünk való megbeszélés törölve lett. Meglepetésünkre azonban a lobby-ban Molotovval futunk össze. Beszélgessünk vele (megkér minket, hogy küldjünk mintát a legújabb kutatásainkból), majd térjünk vissza a parkolóba, ahonnan hősünk az Envirotek épületébe veszi útját.

Az irodánkba érkezve egy kis berendezés figyelmeztet minket, hogy egy munkatársunk akar velünk beszélni. Nyomjuk meg tehát a szerkezeten a gombot, s várjuk meg amíg Ian megérkezik. Beszéljünk Ian-nel, aki csak azt akarta mondani, hogy előkészítette a Molotovnak





szánt küldeményt, ugyanis már érkezésünk előtt ideszóltak miatta. Az íróasztalunkon egy csomag hever Phillip-től, nyissuk tehát ki s vegyük ki a tartalmát. Ha a benne talált CD-t lejátszuk az asztalunk mellett lévő CD-lejátszón, Phillip üzenetéből megtudhatjuk, hogy a csomagból előkerülő hamis kristály eredetijét valószínűleg Loginov műgyűjteményében találhatjuk. Az eredetinek egyébként van egy párja is, melyet az 1940-es években lopott el egy szovjet-náci kettős ügynök egy mexikói indiántörzstől, s egy időgéphez akarták felhasználni. Phillip azt akarja, szerezzük meg az eredetit, majd Los Alamos-ba a mellékelt sensor segítségével keressük meg az ottani titkosügynököt, akitől további utasításokat kapunk majd. A másik CD-nket lejátszva Reinhardt Schmidt-ről láthatunk egy rövidfilmet, aki a NADA nevű "csodát" lehetővé tette, ugyanis ő találta fel a szovjeteknek az atombombát. Menjünk át az irodánkba, s ott indítsuk el a hologramm-lejátszót. Egy titkos üzenetet kapunk egy Luminaria fedőnevű ügynöknőtől az Ismeretlenektől, ők is a Phillipre leselkedő veszélyre figyelmeztetnek. Menjünk le a rakodó szintre, s ott jobbra, a falon lévő kapcsolóval hozzunk ki egy üres (EMPTY) hordót. A hordónál nyissuk ki a szemben lévő ajtót, s a kapcsolóval az oszlopon indítsuk el a futószalagot. Most vegyük le a mintát tartalmazó hordóról a címet, s ragasszuk át az üresre. Vegyük szemügyre közelebbről a hordót, s csavarjuk le a tetejét. Belemászva meg is kezdjük az utunkat vissza a szövetségi épületbe, most azonban a titkos raktárba érkezünk.

Egy totemoszlopra leszünk figyelmesek, mely egy oszlophoz van kötve. Oldozzuk el... Még szerencse hogy nem felénk dőlt. A ládák tetejéről húzzuk le e legfelső ládát, s vegyük ki belőle a bányászsisakot. A jobbra lévő ajtón távozzunk. Egy nagy fémkapszula, s egy biztosítékszekrény kelti fel a figyelmünket. Először vizsgáljuk meg közelebbről ez utóbbit, de ne nyissuk ki, hanem inkább nyomjuk meg a jobb ajtóra festett felkiáltójelen a pontot. Egy titkos ajtót nyitunk ki, lépjünk tehát be Loginov irodájába. Vizsgáljuk meg jobbra a szekrényt, s húzzuk ki felülről a második fiókot. Nyissuk ki a benne talált táskát s vegyük ki belőle az aranykeresztet. Most menjünk el balra, s a sarokban nyomjuk meg a falon lévő díszt. Egy újabb titkos ajtó mely mögött egy hatalmas páncélajtó állja el az utunkat. Nyomjuk meg a piros gombot a reteszen, majd vizsgáljuk meg az ajtó fogantyúját, s fordítsunk egyet a rajta lévő záron. Most már kinyithatjuk az ajtót, s mögötte rá is lelünk Loginov gyűjteményére s a kristályra. Nézzük meg közelebbről a kristályt, s cseréljük ki a hamisra. Loginov irodájában üljünk le az asztalához, s nézzük meg az ott heverő dossziét. Pont Phillipé az, s már alá is van írva a kérelem. Vegyük fel a Phillipet és barátnőjét ábrázoló fotót. Nyomjuk meg az asztali lámpán a piros gombot, mely az ajtót nyitja. Aki



akarja, nézze végig a Loginovnak szóló üzeneteket, majd menjünk vissza a kapszulához. A kapszula oldalán egy kis táblán azt olvashatjuk, hogy a kapszulát hamarosan Los Alamosba küldik. Csavarozzuk le a kulcsunkkal a táblát, mely alatt egy controll-panelt találhatunk. Üssük be a panelen a Loginov titkárnőjének az asztalán látott kódot, s szálljunk be a kapszulába. Hamarosan el is indulunk Mexikó felé.

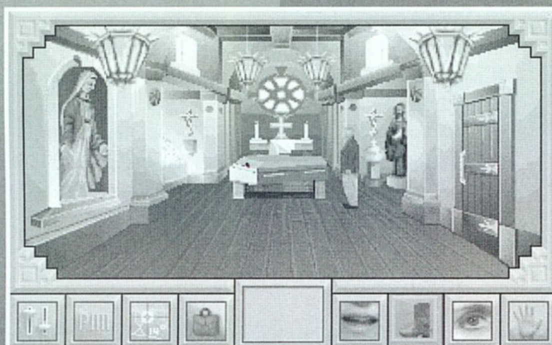
Molotov laborában először is vegyük fel az elemet az asztalról, s rakjuk bele a sisakunkon lévő lámpába. Most menjünk el balra egészen Molotov dolgozószobájáig. Ott vegyük fel a pipettát, s vigyük vissza az első terembe, s az ott lévő köszörűvel hegyesítsük ki. Menjünk vissza a dolgozószobába, s nézzük meg közelebbről Molotov svábbogarait. (Molotov ezeket akarja nemesíteni mérgező anyagok megemésztésére, s bennük egyben az élelmiszerprobléma megoldását is látja.) A bogarakat lézersugarak védik, hogy el ne másszanak, melyek miatt csak a pipettával tudunk benyúlni. Szúrjuk bele a pipettát a bogaraknál található papírdarabba. Felemelve a lapot s elolvasva láthatjuk mi az: egy fél kártyalap, egy kőr dáma, rajta a "hELZ" felirattal. Ezután álljunk fel Molotov székére, s a légkondicionáló nyílásán távozzunk. A csőrendszerben vegyük elő a Phillip által küldött sensort, majd tegyük a sisakunkat a fejünkre. Akkor indulhatunk is. Arra menjünk, amerre a sensor zöldet mutat, így némi keresgélés után, egy olyan rácshoz jutunk, melynél a piros és a zöld led is világítani fog. Ezen a helyen vegyük magunkhoz a sensort, s másszunk le a rácson. Ha minden igaz, a Luminaria fedőnevő ügynöknőhöz, Dr. Serena-hoz jutottunk, aki viszont nem ismer még minket, ezért kéri, igazoljuk magunkat. Adjuk neki oda a sensoros készülékünket, mely egyben egy kis üzenetrögzítő is, s Phillip üzenetét tartalmazza. Phillip Serena-t kéri vigyen el minket Lakona Pueblo-ba, ahol egy öreg sámánt, No-Kah-Wat -ot kell keresnünk. Phillip küldött nekünk még egy verset, valamint egy cserépdarabot, melyeket Serena át is nyújt nekünk.

Megérkezvén vegyük fel a kerítésről a kötelet, a földről a cserépdarabot, amit illesszük is a nálunk levőhöz, majd másszunk le a lyukba. Ott találhatunk egy harmadik cserépdarabot, mellyel most már teljes az edényünk. Rakjuk be az edényt abba a nyílásba, ahol a harmadik cserepet találtuk. Az edény ekkor átalakul egy kígyóvá, majd egy gyűrűvé a földön. Vegyük el a kútról a vödröt, kössük rá a kötelet, s merítsünk bele a kútból vizet. Fűzzük át a kötelet a terem tetején lévő két gyűrűn, majd a kötél végére - mivel rövid - kössük rá a totemről levett kötelet, s a végét akasszuk be a földön heverő gyűrűbe. Most lökjük be a vödröt a kútba. Az imént készített emelőnk segítségével immár fel tudjuk nyitni a kőlapot, mely alatt egy lejáratra bukkanunk. Lent beszélgessünk el No-Kah-Wat-tal. Elmond egy történetet: gyerekkorában egy Dr. Livingston nevű tudós házában dolgozott, aki feltalált egy időutazó gépet, majd részt vett a Manhattan Project-ben is Los Alamosban. Egy nap egy Reinhardt Schmidt nevű fizikus Los Alamos-ból elrabolta Livingston-t és a gépét, s vissza-



mentek 1942-be. Ott Schmidt rálőtt Livingston-ra, majd az áldozat kocsijával elhajtott. Livingston-nak még volt annyi ereje, hogy visszatérjen saját idejébe, s ott átadta a gép egyik kristályát No-Kah-Wat-nak, de abban a pillanatban két ember jelent meg, s No-Kah-Wat-nak is csak épphogy sikerült elmenekülnie. Másnap amikor segítséggel visszatért, a gépnek már hűlt helye volt, Livingston pedig holtan hevert a padlón. A kis történet után No-Kah-Wat átnyújtja nekünk a békepipáját, valamint azt tanácsolja, menjünk vissza a múltba, s írjuk át a történelmet. Ezután hősünk a háttérben látható, lebegő lányról kérdezi őt, akiről kiderül, hogy Phillip barátnője, No-Kah-Wat unokája, s azért tartja az öreg ebben a transz állapotban, hogy megóvja ennek az idősíknak a borzalmaitól. Ha viszont átadjuk a fényképünket a varázslónak, a lány üzen nekünk, s átad egy fából készült rózsa motívumot, a "kulcsot a múlthoz".







Mint egy álomból, Phillip háza előtt eszmélünk. Menjünk be a házba, s ott vegyük le a polcról a kőbaltát, a tűzhely feletti lyukból pedig a gyufát. A ruhásszekrény oldalán hasonló rózsamotívumot fedezhetünk fel a sajátunkéhoz, illesszük be tehát a miénket a szekrény oldalán lévő lyukba. A kinyílt titkos rejtekhelyből vegyük ki a második kristályt. Most menjünk ki a ház mellé, s gyújtsunk rá egy pipára, melynek füstje elűzi a méheket. A bal oldali kaptárnak emeljük le a tetejét, s húzzuk ki a harmadik rekeszt, melynek oldalán egy újabb papírdarabot találunk. Olvassuk el ezt is: a már ismerős, félbevágott kártyalap, ezúttal azonban a "BELZ" felirat van rajta. Ha kívánjuk, vegyük fel a kulacsot a gerendáról, majd menjünk hátra, a völgybe, s onnan a barlangokhoz. A barlangbejáratok jobb oldalán találhatunk egy kis mélyedést, melyből vegyük ki a - valószínűleg Phillip által otthagyott - tárgyakat. Igaz nekünk csak a sátorbotra lesz szükségünk, amiből csináljunk fáklyát a garázsból felvett ronggyal. Menjünk be a baloldali bejáraton, s gyújtsuk meg a fáklyánkat a gyufával. Egy kis séta után Phillip archeológus társára, Eric Latimore-ra bukkanunk - mellesleg ő volt az, aki informálta Loginov-ot - akit rajtunk kívül valaki más is kedvelhetett, ugyanis egy cseppkő áll ki a gyomrából. Vegyük ki a hulla kezéből a kódkártyát, amivel menjünk be jobbra az ajtón. Menjünk be a következő ajtón is, majd töltsük vissza a mentett állásunkat, s még az ajtó előtt ne felejtsük el elhajítani az égő fákyánkat. Visszajutottunk hát a Los Alamos-i laboratóriumba. Menjünk a dolgozószobába, ahol ezúttal Molotovval futunk össze, aki egy revolver társaságában fogad minket. Ne habozzunk, hajítsuk a fejébe a baltánkat. Mivel még utolsó erejéből riasztotta a biztonságiakat, gyorsan vegyük fel a kulcsot az asztaláról, s az előző teremben, másszunk be az idő-gépbe. Helyezzük be a két kristályt a helyükre. A Philliptől kapott vers értelmében a játék során látott kártyákat fejjel lefelé kell olvasni: tehát állítsuk be az órákon a következő számokat: 2738 és 2734. Vegyük le a lakatot a kulccsal, s indítsuk el a berendezést.

1942-be, Dr. Livingston házához érkeztünk, s épp láthatjuk amint Schmidt elhajt. A ház előtt találkozunk a már sebesült Livingston-nal is, akit hősünk gyosan visszaküld a saját idejébe. Az itt található zászlórúd aljánál emeljük fel az egyik követ, mely alatt egy kis pénzt találunk. A ház ajtaja mellett vizsgáljuk meg a falon függő díszhalat, s vegyük ki a szájából a kulcsot, amivel nyissuk ki az itt található ládát. Vegyük ki a ládából a sárga zászlót, s húzzuk fel a ház előtti rúdra. A jelzésre hamarosan egy gép száll le, aminek a pilótája a nálunk lévő 20 dolcsi fejében hajlandó minket elvinni Las Cruces-be.

Miután landolunk, s a pilóta elmegy a szomját oltani, nyissuk ki a repülő oldalát, s vegyük ki belőle a jelzőrakétákat a pisztollyal, amit töltsünk is meg (a dinamitot hagyjuk). Menjünk be a templomba, s ott jobbra, be az ajtón, majd le az alagsorba. Bújjunk el a szemben lévő fal mögé, így az ellenséges ügynökök, Cruz atya, s Reinhardt Schmidt fiatalabb, és öregebb énjének a beszélgetését hallgathatjuk ki. Mikor az öregebb Schmidt elmegy bezárkózni a koporsóba, amiben ki akarják csempészni, s a fiatalabb és az atya pedig bemegy egy titkos helységbe, menjünk mi is a titkos ajtóhoz, azaz a szekrényhez, nézzük meg közelebbről, s illesszük be a kulcslyukba a keresztünket. Most hogy rájuk zártuk az ajtót, nyugodtan ténykedhetünk: vegyük szemügyre a polc mellett lévő gázcsapot, s húzzuk rá az óvszerünket. Nyissuk ki a csapot, s meneküljünk, amilyen gyorsan csak tudunk. Amint kiérünk, robban a templom, de láthatjuk, hogy a koporsót kivitte a légnyomás, persze pont a repülő mellé. Mire odaérünk, Schmidt már indítaná is a gépet. (Az mondjuk számomra nem világos, hogy lehet ott az öregebb Schmidt, mikor a fiatal énje épp ezekben a pillanatokban ég szénné a templomban?!) Mindenesetre most ne firtassuk a program cselekményének az ilyen enyhén szólva paradox pontjait, hanem inkább pörköljünk oda egy rakétával a gép hátuljába, oda, ahol előtte a dinamitokat láttuk. Schmidt-nek ugyan még sikerül felszállnia, de nem jut messzire. "Do zvidaniya, Baby!" - hogy pontosan idézzem Markot. Ezzel tehát a történelem visszaállt a rendes kerékvágásba.

Az azt hiszem már a képeinkből is kiderült, hogy nem valami nagy durranás ez a Red Hell. Az irányítás, mint már említettem, szörnyű nehézkes. Az egyetlen pozitívum az, hogy a szereplők között zajló dialógusok végig digitalizálva vannak, noha nem CD-s verzióról van szó.

V.Z.

ÉRTÉKELŐ

grafika	75%
hang/zene	79%
kezelhetőség	68%
kihívás	70%

ÖSSZHATÁS

73%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

K240



Napjainkban újra népszerűek lettek a stratégiai játékok Sim X jellegű változatai. Ezek közül az egyik legfrissebb a K240, mely a régi Utopia felújítása. A játék az eddig felderítetlen K240-es űrszektorben játszódik, ahol

POSITION: AST:QFW-523 FLEET: 1 1/1
DESTINATION: HOME RETREAT: 100 %
DEPLOY THE FLEET TO ANOTHER ASTEROID ON A
NON-HOSTILE BASIS. FLEET CAN USE HI-SPEED POWERPLANT.

TERMINATOR 47
DESTRUCTOR 20
SCOUTSHIP 21
DESTRUCTOR 54
DESTRUCTOR 23
ASSAULT FIGHTER 12
ASSAULT FIGHTER 8
ASSAULT FIGHTER 4

aszteroidákon kívül semmi sincs. A száguldó sziklákon található ércek azonban túl nagy értéket képviselnek ahhoz, hogy kiaknázatlanok maradhassanak, ezért - a lehetőségeket először felismerő vállalkozóként - Te megvásárolod a jogot a helyi bányászatra. Kis alaptőkével indulsz, de találékonysággal, jó stratégiai érzékkel, a SCI-TEK-nél vásárolt felszerelésekkel, nameg egy csipetnyi erőszakkal Te lehetsz a térség leggazdagabb vállalkozója.

AZ IDEGENEK

Természetesen azért nem megy minden ilyen könnyen, mert felbukkannak az idegen lények is. Róluk igen keveset tudott kideríteni a Hírszerzés:

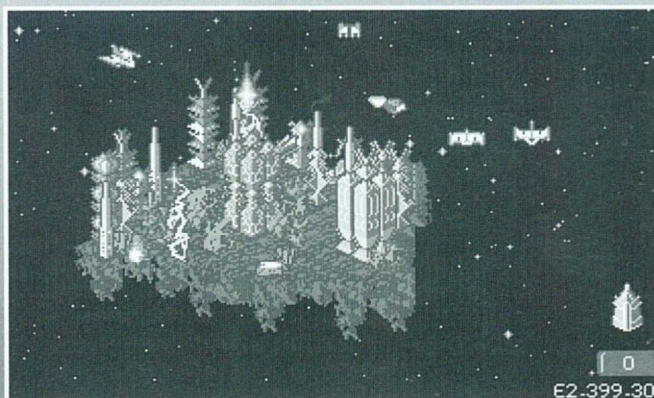
- A **KLL-KP-QUA** faj rovarszerű hierarchiában él. Az új királynők saját bolygót keresnek maguknak, ami nagyjából 2-3 évenként esedékes. Energiát saját halottaik elégetésével termelnek. Űrtechnológiájuk nem túl fejlett, harci stratégiájuk hamar kiismerhető. Egyetlen veszélyes rakétájuk van (erről hamar kiderül, hogy nem más, mint a Virus Rakéta, amely magát az aszteroidát fertőzi meg. Ellenszere az Anti-Vírus-Rakéta. Mindkettőt lásd később). Érzékenyek a hidegre.

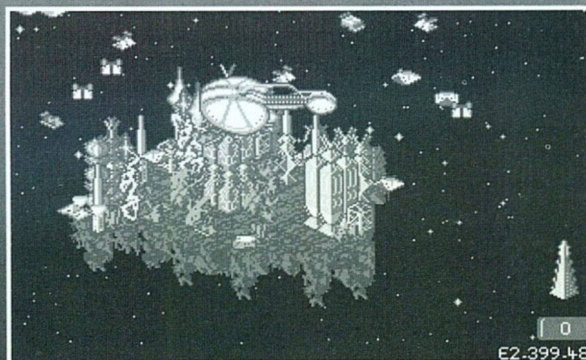
- Az **ÉRCEVŐK** neve magáért beszél. Sok értelme nincs elfoglalni egy olyan bolygót, amin ezek a lények régóta élnek. Hierarchiájuk a "majdcsak lesz valahogy" elven alapul. Fegyverzetükről nincs adat. Ami azonban biztos: a többi faj bányásztevékenységét rablásnak értelmezik, ezért minden bányászbolygót rendszeres rakétatámadással próbálnak kiirtani.

- Az **AX-ZILANTH**-ok technológiája egyenrangú a miénkkel, államszervezetük is hasonló. Bolygóiknak meghatározott feladatot adnak, pl. bányászat, űrhajógyártás, élelmiszertermelés. Soha nem támadnak először, csak felvonultatják erőiket, majd megvárják az ellenfél első támadó lépését. Ezt a tulajdonságukat nem árt kihasználni.

MISSILE BAY EXTENSION COST = 30000
CONSTRUCTION BAY MONEY = 58318
A NEW LOADING RACK SYSTEM ENABLES YOU TO STORE TWICE AS MANY MISSILES ON EACH ASTEROID. YET STILL LOAD AND LAUNCH THEM AT THE SAME RATE.
PREV NEXT PURCHASE CLEAR END

- A **TYLARAN BIRODALOM** gyíkokból áll. Az űrtechnológiát csak nemrég fejlesztették ki, de fegyvereik nagyon fejlettek (Pajzsgenerátor, energiafegyverek). Stratégiájuk ismeretlen. Nagyon jól bírják a hideget.





- **A RIGELLIAN KONFÖDERÁCIÓ** már régóta szerepet játszott az emberek életében, bár ez csak a faj felfedezése után derült ki. Ezek a lények ugyanis valószínűleg azoknak a vámpíroknak a leszármazottai, akik a földi mondákban bukkannak fel. Technológiájuk minden szempontból fejlett, kivéve az energiatermelést. Az atomenergia fejlesztésének titkát nemrég lopták el egyik hajónkról. Ezt a hátrányukat azzal ellensúlyozzák, hogy kifejlesztették az energialopás technológiáját. Ezért a felderítésük is nehézkes, mert a

kémhajók gyakran nem tudnak viszatérni tőlük: egyszerűen leszívják róluk az energiát. Igen bőkezűen bánnak a rakétákkal, de sok meglepetésre nem kell számítanunk.

- A **SWIXARAN** az egyetlen ismert faj, melynek tagjai fák. Technológiájuk a biológián alapul, ezért még sok a felderítetlen terület. Rakétáikat nagy távolságokól képesek irányítani. Sok ismeretlen fegyverük van, tehát mindenre fel kell készülnünk. Szinte védtelenek a tűzzel szemben, de pajzsgenerátoraik nagyon hatékonyak.

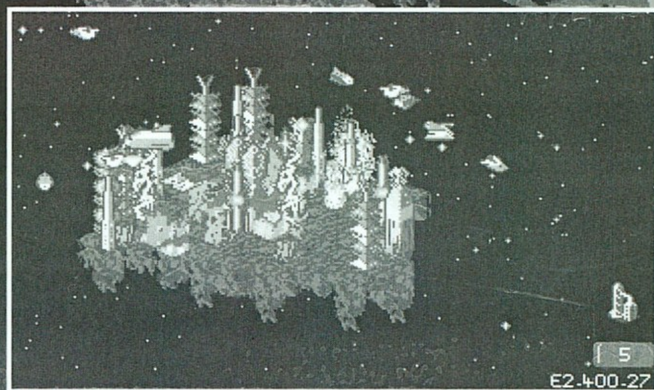
MINDENNAPI ÉLET ÉS A BÁNYÁSZAT

A pénzünket a következő csoportokba oszthatjuk el a Fund pontnál: Money (a még beosztatlan pénz), Construction (épületekre költhető összeg), Vehicles (űrhajók, Space Dock), Intelligence (kémkedés), Missiles (rakéták). Mindig csak annyit költhetünk, amennyit itt beállítunk. Új kolónia alapításához szükséges egy Transporter hajó és 30000 credit. Ezzel építhető fel egy C.P.U. az adott bolygón, amely nélkül nem képzelhető el élet. Ha ez az épület elpusztul, az összes többire is ez a sors vár, ezért nem árt kiépíteni a védelmét. Egy C.P.U. rövid ideig képes élelmiszert, vizet, energiát és levegőt termelni, 100 embernek nyújt lakóhelyet és az előbb említett fontos anyagok egy részét tárolni is tudja, de érceket nem. Erre az épületre kattintva megtudhatjuk a lakosok számát (több



lakosból több adó hajtható be, mivel az adó mértéke nem változtatható), a munkanélküliek számát (akik miatt csökken a közbiztonság), a levegő, víz, stb. mennyiségét (minden lakos egy egységet fogyaszt mindenből naponta), amely színekkel is jelölve van (zöld = bőven elegendő, felesleg is termelődik; sárga = elég, de már fogynak a készletek; piros = a készletek kimerültek, megindul a kivándorlás ha nem teszünk valamit), valamint elolvashatjuk a radioaktivitás mértékét (50% alatt még jó, de már lehetnek megbetegedések, e fölött kivándorolnak a lakosok), valamint a közbiztonság fokát. Itt olvashatjuk el azt is, hogy hány kész épületünk van a bolygón és hogy ezek mik.

Ha megvan a C.P.U., azonnal építsünk levegő-, élelem- és víztermelő állomásokat (Life Support, Hydroponics, Hydration Plant) valamint energiatermelőket (Solar Panel). Ha nagy a radioaktivitás, kelleni fog egy Radiation Filter is. A tárolásra kelleni fog egy Environmental Control és az energiának egykét Power Store is. A lakosság növelésére emelhetünk néhány Resiblockot is, melyben 150 embernek jut hely. Eleinte nem árt mindenből a Protected változatot felállítani, melyben beépített légvédelmi lézerek vannak, később pedig folyamatosan építsünk ágyúkat (X Turret) valamint rakétaelhárítókat (Anti-Missile Pod). Nem árt a pajzsgenerátor sem (Screen Generator). Legalább egy bolygónkon legyen Command Centre is, mely az űrhajók irányításához nélkülözhetetlen, valamint erre kattintva megtudhatjuk a Császári Hajó legközelebbi látogatásának időpontját. Megtudhatjuk az egyes ércek árát is (ha egy H betű is van mellettük, akkor



azt a Császári Tőzsde rögzítette, tehát hosszú ideig nem fog változni). Space Dockot is csak olyan aszteroida fölé építhetünk, ahol van ilyen épület. Nem árt egy Medical és egy Security Centre sem akkor, ha nagy a lakosság száma (kb. 150-200 emberre elég egy-egy ilyen épület. Biztonsági épület nélkül elkanászodik a lakosság és lopni fog a bankból, ami elég bosszantó lehet.) Ha kis hajókat akarunk építeni, akkor kelleni fog egy Weapons Factory, néhány Landing Pod és egy Construction Yard is. A komolyabb hajókhoz kell a Space Dock. Nem árt egy Sensor Array sem, mely megnöveli az aszteroida körüli felderített teret. Rakétaindításhoz kell egy Missile Silo is (itt történik a gyártás is). Egy silóban típusonként 10 rakéta tárolható.

BÁNYÁSZAT

Három ércfajtát találhatunk. A leggyakoribbak (piro) sima Mine-val kinyerhetőek. A naranccsal jelöltekhez Deep Bore Mine kell, míg a zöldek csak Seismic Penetratorral nyerhetők ki. Természetesen ugyanilyen sorrendben nő az egyes ércek eladási ára is az száz credittől a többszázezerig. Arról, hogy egy bolygón milyen arányban találhatóak ezek az ércek, két módon kaphatunk információt. Az egyik az, hogy C.P.U.-t építünk rá, az olcsóbb pedig az, hogy egy Scoutshipet küldünk ki a már felfedezett, de még meghódítatlan bolygóra azzal a paranccsal, hogy készítsen ásványtani felmérést. Ezeket az adatokat a csákány jellel nézhetjük meg. Az érceket egyrészt hajók és rakéták építésére illetve energiatermelésre használhatjuk fel, vagy a Császári Hajóra felpakolva adhatjuk el. A kibányászott ércek automatikusan a Storage Facility/Tower fogadja (ha ilyen nincs, elvész a nyersanyag).

FEJLESZTÉSEK

Az új terveket nem saját fejlesztőink állítják elő, hanem a SCI-TEK nevű cégtől kell megvásárolnunk. A megrendelt terveket mindig a legközelebbi Császári Hajó hozza. Lássuk, mik a legfontosabb tervek:



- **2ND Generation Mines / Deep Bore Mines**: a bányászatot gyorsítja fel. Akkor érdemes megvenni, ha az ellenfél valószínűleg hamar leveri a bányánkat.
- **Anti-Missile Pod:** rakéták ellen ez az egyetlen aktív védekezés.- Asteroid Engines: ezekkel mi irányíthatjuk egy aszteroida mozgását. Hasznos, mert az üstökösöket csak így lehet kikerülni.
- **Gravity Nullifier**: bakapcsolásakor a bolygónkba nem csapódhat más égitest (csak üstökös), mert minden bolygó mozgását megállítja a környezetünkben. Ha a másik bolygón van ugyanilyen gép, akkor hatástalan. Az épületre mutatva ki/bekapcsolható.
- **MEGA Missile**: egy egész aszteroidát elpusztít, de nagyon ritka érc kell hozzá.
- **Missile Guidance System**: nagy távolságokra is irányíthatunk rakétákat, valamint indítás előtt magtudjuk a találati valószínűséget is.
- **Ore Telepotrer**: nagyon fontos, mert enélkül csak a Transporter hajóval tudunk ércet szállítani a bolygók között.
- **Plasma Turret**: a Photon Turretnél is erősebb légvédelmi ágyú.
- **Power Amplifier**: minden energiatermelő berendezés teljesítményét megduplázza.
- **Repair Facility**: támadások után droidjai kijavítják az épületek sérüléseit.
- **Screen Generator**: a LEGFONTOSABB védelmi eszköz. Nagy területen erőteret termel az épületek körül, mely minden ellen hatásosan véd. A taktikai képernyőn (SPACE megnyomására) fehérrel láthatóak a védett épületek.
- **Seismic Penetrator**: a legritkább és ezért legértékesebb érceket csak ezzel lehet kibányászni.
- **Anti-Virus Missile**: a Virus Missile egyetlen ellenszere. Amint a zöld foltok megjelennek a bolygón, lőjünk ki rá egyet, mert különben hamarosan mindent elpusztít a terjedő fertőzés.



ÉRTÉKELŐ	
grafika	80%
hang / zene	82%
kezelhetőség	88%
kihívás	85%
ÖSSZHATÁS	82%

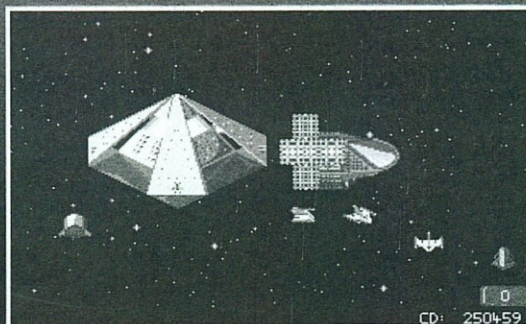
TESZTELVE: *Amiga*
VERZIÓK: *Amiga*



HARC

Most érkeztünk el a legizgalmasabb részhez, a harchoz. Ez legkönnyebben az Asteroid Field mezőről irányítható. Két módon indíthatunk támadást: rakétával illetve űrflottákkal. A rakétaindításkor meg kell adnunk az indítandó rakétákat és a célpont aszteroidát. Itt láthatjuk a találati pontosságot is, ha van Guigance Systemunk. Ezután már csak ki kell lőni a rakétákat és várni az eredményeket.

Flottákat úgy hozhatunk létre, hogy minden hajóra rámutatva kiadjuk a Join Fleet 1/2/... parancsot. Ekkor már együtt irányíthatjuk őket. Egy flottának több feladata is lehet: utazás egy másik bolygóhoz (ilyenkor megérkezés után keringeni kezdenek a hajók minden cél nélkül a bolygó körül és védekeznek az esetleges támadások ellen), aszteroida védése (minden támadó hajót megtámadnak), flotta megállítása (az ellenséges hajócsoportot megállítja az űrben és harcol vele. Itt megadható egy százalékos adattal, hogy mikor vonuljon vissza csapatunk. Ha ez 100%, akkor az utolsó hajóig vagy a győzelemig harcolnak), illetve



bolygó megtámadása. Ha két flotta harcol az űrben, akkor a villogó jelükre mutatva meg is nézhetjük a harcot. Ilyenkor parancsot is adhatunk a visszavonulásra.

Természetesen kémkedhetünk is. Ha van Satellite Silonk, akkor építhetünk kémműholdakat, majd fellőve őket megadhatjuk célpontjukat is. Nem árt több holdat küldeni egy ellenséges égitesthez, mert hamar észreveszik és elpusztítják őket. De amíg aktívak, a nagyító ikonnal információkat hívhatunk le tőlük: a megfigyelt bolygó lakossága, ott tárolt rakéták becsült száma, az ellenséges aszteroidák száma (mert csak a felderítetteket láthatjuk), az ellenség által ismert aszteroidáink, a bolygó épületei (támadó, védekező, energiatermelő és egyéb kategóriákban), az indított flotta összetétele (ha innen indították), a flotta célpontja, a rakéták célpontja. Az információk sorrendben drágulnak, és a sok használat miatt hamarabb felderíthetik a műhold.

Nagyon élvezetes a program, szép képekkel, digitalizált beszéddel. Biztonsági másolat készítését mindenkinek ajánlom, mert a program gyakorta hibás trackre fut és kiakad!

Ancy

MANGA MAJDNEM

Na most aztán elég - BETELT A POHÁR! Úgy látszik újra erőre kaptak a tipikus negatívan magyar mentalitású egyének, és agyon bombáznak minket olyan levelekkel, amelyekre tényleg senki sem kiváncsi. Ahelyett, hogy értelmes témákat hoznának fel, régi lerágott csontokkal dobálóznak, vagy olyan dolgokkal, amelyekhez fikarcnyit sem értenek. Éppen ezért most félreteszem eddigi birka türelmemet, és nem leszek tovább úriember - az eredetileg 2 oldalasra tervezett MANGA rovat felét Kovács Tamásnak szánom.

HELLO TAMÁS!

Megírtad kritikus leveled, de sajnos nem kritikusra, hanem kötekedőre sikeredett. Fel kell nyitnom a szemed, mert néhány kérdésben totál el vagy tévedve! Vedd már észre, hogy a C64-es ideje LEJÁRT! Nyugaton már a SENKI nem foglalkozik vele, mert egy ELAVULT gép. Bevallom, én is szerettem a játékait, de könyörgöm, haladni kell a korral. Ha egy napig ott ülnél az 576 Shopban rájönnél, hogy mekkora üzlet ma a C64-essel foglalkozni - SEMEKKORA! Minek is emlegettem a nyugatot - egyszerűen be kell látni, hogy a 32 bites gépek korában egy olyan haladó szellemű újság, mint az 576 KByte, nem foglalkozhat egy több mint tíz éves NOSZTALGIAGÉPPEL! Elmondom neked, hogy pont SENKIT nem érdekel rajtad kívül a CHOLO leírása. Mi a francnak adjunk egy oldalt a KATAKIS-nak, amikor mindenki ismeri - hiszen ezer éves őslelet. Egyszerűen vedd észre, hogy az 576 KByte túlnyomó részben az újdonságokkal foglalkozik - és a SILPHEED azért érdekes, mert forradalmi technikai/grafikai újításokat tartalmaz: tehát fel kell rá hívni a figyelmet. Ha éppen nem MCD-re, hanem Casio számológépre készült volna el, akkor is belekerült volna a lapba!

Azt írtad, hogy az 576 Shop-ban SKINHEAD és PUNK kinézetű eladók vannak, akik rá sem sz**nak a vevőre. Ismét csak fel kell nyitnom a szemed - én személyesen ismerem az összes ottani srácot, de egyikük sem tartozik a fent felsorolt kategóriákba. Szerintem Te még nem láttad élőben az említett irányzat képviselőit - vagy egyszerűen csak baromságokat irkálsz. Előfordul ugyan, hogy a fiúk ellazulnak egy kicsit, ebben teljesen igazad van - de olyan még nem fordult elő, hogy valaki FÉL ÓRÁIG ott állt volna a pult előtt! Hát milyen egy rosszindulatú ember vagy Te? Pont a napokban beszéltem telefonon egy hölggyel, aki nem győzte méltatni az eladók kedvességét. És jobb ha tudod, hogy a megelégedett vevők vannak többségben! Pontosan ezek azok az eladók, akik egy ÓRÁT is szívesen beszélgetnek a vevő problémáiról, még ha az a végén SEMMIT SEM VESZ!

A TV műsor! Nem mondok Neked ellent, tényleg lehetne sokkal jobb! DE - elárulom neked, hogy az összes eddig bemutatott játékot én játszottam fel, tehát tudom, hogy mennyire UNALMAS, IDEGESÍTŐ és KÖRÜLMÉNYES egy C64-es programot leadni. Egyszerűen a C64 nem alkalmas arra, hogy az ember szórakoztató műsort csináljon vele! Neked SEMMI fogalmad sincs arról, hogy milyen akadályokba ütközik egy ilyen műsor összerakása - próbálj már meg egy olyan 2 perces klippet összeállítani egy C64-es programból, hogy az ne legyen unalmas! A műsort KIZÁRÓLAG az általad utált konzolok (MD, SNES, CD32) dobják fel - és el kell keserítselek, a C64-essel csak nosztalgiából foglalkozunk. Mi a sz**ért kell nekünk a C64-est életben tartani? Nem vagyunk mi elfekvő osztály! Ha lennének újdonságok a C64-esre, bemutatnánk - de NINCSENEK! Ja, kár volt leírnod, hogy a MAYHEM IN MONSTERLAND megveri a SONIC-ot. Hát eszednél vagy Te? Akkor szerinted a LADA sokkal jobb kocsi, mint a 600-as SEL MERCEDES, hiszen olcsóbb a szervízelése? Bocs, de nagyon piti a stílusod.

Végül hozzám szóltál - válaszolok. Ha mondjuk azt írtad volna, hogy itt vagy ott tévedtem, ez vagy az másképp van, SZERINTED ezt vagy azt rosszul tudom, fejet hajtottam volna. Te azt hiszed, hogy a konzolokat csak a milliomosok veszik? Jobb ha tudod, hogy egyedül én TÖBB TUCATNYI olyan embernek adtam el konzolt, aki még egy milliót nem is látott egyben! Azonkívül pont azért hordom el halomszámra a játékokat a boltból, hogy SEGÍTSEK a konzoltulajdonosoknak a választásban! Hol élsz te? Mennyi a jövedelmed/kereseted? A Holdról jöttél? Aki eddig 12 ezerért Lego-t vagy G.I. Joe-t vett a gyerekének, az most kazettát vesz a konzolhoz. Nagyon sajnálom, ha a szüleid nem adták meg neked azt, amit az 576 Shop-ba járó szülők megadnak a gyerekeinek. És sokan közülük egyszerű munkások, mint ahogy az én apám is az!

Felhoztad a MANGA témát is, legyen! Elárulom, mi kerül egy MANGA filmen 3000 forintba, de te tényleg borzalmasan tudatlan vagy! Nem egy videotékás haverom van, és úgy tudom, hogy a kiadott eredeti filmek 4000-5000 forintba kerülnek és csak a kereskedők vehetik meg ennyiért! Dolly Buster pornófilmjeit 10 ezer forintért adják EREDETIBEN! Egy MANGA film Angliában a legjobb esetben is 10 font - ez 1500 forint. Na de Tamás, ezt be is kell ám hozatni, és léteznek a VÁM és ÁFA nevű fogalmak is! Kalkulálj egy kicsit. Ennek ellenére kapásból 5 srácot ismerek, akik még többet is adnának egy-egy filmért! És nem kívántam, hogy fulladj meg, hiszen nekem Te is csak olyan vagy, mint a többiek - közömbös. Végül azt mondtad - szálljak ki a lapból és indítsak egy konzol különszámot. Erre aztán nem tudok mit mondani - kicsit jobban kéne ismerned a körülményeket. Ja, még egy apróság: egy-két oldal nem tetszett neked. Nade az Isten áldjon meg, hát ott van mellette 25 olyan oldal, hogy majd megszólal, csúcs design, képek, grafikák, a lelkünket kiadtuk, mire összehoztuk - és TE beszólsz arra az egy oldalra? Mi kell neked? Mi kéne még? Tényleg nem kéne olyan kukacosnak lenned. Gyűjts össze párezer forintot, és vegyél egy kazal mindenféle újságot a következő hónapban. Lapozd végig őket, de ne a tartalmat nézd, hanem a tervezést-színeket-összetettséget-ötleteket-grafikákat és a PAPÍR minőségét. Nehogy azt mondd, hogy az 576 KByte nincs benne a 3 legjobban! Tamás, most tényleg ne haragudj meg, ne átkozódj (persze, tényleg olyan randa vagyok, ahogy látod) és szállj magadba - LÉGY EGY KICSIT POZITÍV és méltányold azt a lelkesedést, amit minden hónapban CSAK NEKTEK ölünk bele az újságba.

Martin

MANGA MANGA MANGA

Eredetileg két oldalasra terveztem a duplaszám MANGA rovatát, de jött egy levél, amelyre mindenképpen válaszolnom kellett - így maradt a szokásos rövidke egy lap. Ezért elmaradt a DOOMED MEGALOPOLIS című 4 részes sorozat elemzése, és inkább valami újdonság után néztem - jöjjön tehát a GUYVER!

Aki valamennyire már ismeri a ANIME-t, az tudja, hogy a legtöbb történet több részben kerül a piacra. Ezek között is a legmonumentálisabb az a sorozat, amelyet az idén



kezdtek el forgalmazni: címe THE GUYVER - BIO-BOOSTER ARMOUR. A történet 12 részből áll, jelenleg az ötödik epizódnál tartanak, de szerencsétlenségemre nekem csak a DATA 1-2-4 részeket sikerült megszereznem. A filmeket "15 éven felülieknek" megjegyzéssel látták el, tehát a dögösebb kategóriába sorolhatók. A GUYVER sorozatot egy Japánban rendkívül híres trió készítette: YOSHIKI TAKAYA történeteiből HIDETOSHI OMORI karaktereinek felhasználásával KOICHI ISHIGURO rendezett mozit. A filmek a komolyabb ANIME műfajába sorolhatók, azaz nincsenek "eltorzult", nevetséges arcok, hanem a CRYING FREEMAN-hoz hasonlóan élethű a kidolgozás.

A GUYVER a tökéletes fegyver. Egy idegen stílus misztikus MECHA-ja, amelyet ha aktiválnak, azaz felöltenek, a kosztüm egyesül viselőjével és szuper harcossá változtatja azt. Az első részben, amelynek **GENESIS OF THE GUYVER** a címe, megismerkedhetünk a történet alapjaival. Három GUYVER egységet ellopnak a japán CHRONOS társaságtól, akiket a "hatalom" és "misztikum" tulajdonságok fémjeleznek. A GUYVER 1-est egy SHO FUKAMACHI nevű srác találja meg, aki beindítja a MECHAnizmust és egyesül a gép tulajdonságaival. Ezután olyan hihetetlen változásokon megy át személyisége, amit alig tud megemészteni - de szerencsére a jó oldalra áll és gyilkos háborúba kezd a CHRONOS által irányított ZOANOIDOK ellen.

A második részben - **BATTLE OF THE GUYVERS** - a CHRONOS társaság fényt derít az ellopott GUYVER-ek titkára és felbérel egy ügynököt, hogy pusztítsa el SHO-t. Az ügynök természetesen magára ölti a GUYVER 2-t - és megkezdődik a két szupergép harca a túlélésért.

Sajnos a harmadik epizód egyelőre kimaradt az életemből, így egy ugrással átlépünk a 4. folytatásba: **ATTACK OF THE HYPER ZOANOID - TEAM 5.** Itt már igazán beindul a háború, hiszen SHO egy barátjának

THE GUYVER
GENESIS OF THE GUYVER

hatására nyilvánosságra hozza a CHRONOS társaság ördögi cselekedeteit. Mire azonban erre sor kerülhetne, GYOU kapitány, a CHRONOS embere támadásba lendül 5 gyilkos lénnyel (szörnnyel?) - a HYPER ZOANOIDOK-kal. Ez az 5 cyborg olyan erőt és kegyetlenséget képvisel, hogy rövidesen nyilvánvalóvá válik: a GUYVER 1-es nem fogja túlélni a háborút - legalább is egyedül nem!

A GUYVER képregénysorozat jelenleg az egyik legsikeresebbnek számít Japánban és meglepő módon az USA-ban is. Ennek több oka is van, de a legfontosabb talán az, hogy a történetek lényegesen földhözragadtabbak, mint a legtöbb MANGA alkotásban. A 30 perces filmek végig akciódúsak és a közkedveltebbé tétel érdekében "amerikaibb" stílusban kerülnek terítékre.

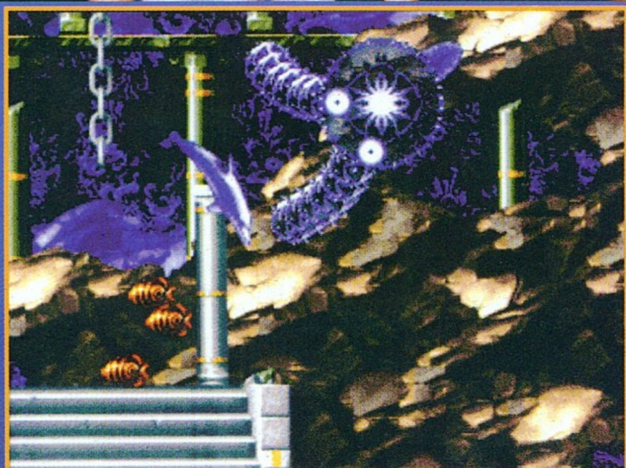
Értékelés: majdnem 8.

Martin

ECCO THE DOLPHIN 2

EXKLUZÍV

A TEAM: Felső sor: BRUDNYÓK MIHÁLY, BAKAI ANDRÁS, MOLNÁR JÓZSEF
Alsó sor: BALOGH ZSOLT, IGNÁCZ IMRE, SZENTTORNYAI LÁSZLÓ



Mondja nekem a múltkoriban a Béla: Te Martin, miért van az, hogy csak az amerikaiak és a japánok tudnak jó játékokat csinálni? Erre kicsit furcsán néztem rá: De Bélám, hát a CALIFORNIA GAMES?

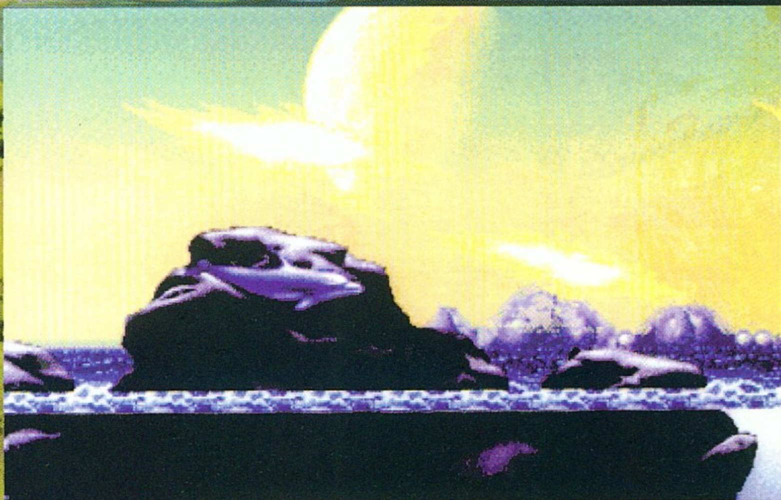
- Mé', az magyar volt?
- És a CYBORG JUSTICE?
- Na ne mááá'.
- És az ECCO THE DOLPHIN?
- Na, ne kábíts! Az olyan szép volt, hogy biztosan nem mi követtük el!
- Hát Bélus, ezek pedig egytől-egyik magyar játékok voltak. És most olyat mondok neked, amitől elhagyod magad: elkészült az ECCO folytatása, ami a TIDES OF TIME alcímet kapta. Béla, te egy hülye vagy!

Aki nézte annak idején a Magyar Televízió legnagyobb bukásának számító sorozatát, a SzEGAsztokot, az tudja rólam, hogy nem vagyok egy nagy ECCO játékos. Bevallom, én az STREET FIGHTER 2-t szeretem - mindezek mellet el kell ismernem, hogy az ECCO a mai napig a (klasszikus értelemben vett) legszebb grafikájú MEGADRIVE játék volt, amellyel találkoztam. Azért a mai napig, mert most alkalmam volt megnézni a folytatását, és elfogultság nélkül kijelentem: ILYET MÉG NEM LÁTTAM!

Biztosan sokan hitetlenkednek a képek láttán: ez tényleg magyar fejlesztés? Igen az, és egyolyan profi gárdának köszönhetitek, akiktől a nagy cégek programozói és grafikusai is órákat vehetnének. A srácok egy budai irodaházban tevékenykednek, ahol már több alkalommal eldumálgattam velük. A csapat (nevezzük ezután így őket) élén Laci áll, aki lehengerlő stílusával már számtalan alkalommal meggyőzte igazáról a SEGA OF AMERICA és a SEGA OF JAPAN képviselőit. Igaz, hogy "fizikailag" nem vett részt a munkálatokban, de előremozdító ötletei nélkül biztosan nem készült volna el a játék. A másik nagy aduászuk Zsolt, akihez a hőskorba visszanyúló ismeretség fűz - ezért kicsit elfogult vagyok vele kapcsolatban. Ha jól emlékszem, első számítógépes becenevét is tőlem kapta. Szóval Zsolt készítette a grafikát, amelyen igazán csak akkor fogtok elámulni, amikor saját magatok tesztelitek a játékot. Hosszú hónapokon keresztül dolgozott azon, hogy megtalálja a legélethűbb színpalettát, megrajzolja a MEGADRIVE történelem legszebb szikláit és olyanná varázsolja az óceán élőlényeit, ahogyan azok a lexikonokban kinéznek. El kell ismernetek, hogy Zsolti ott mozog a szeren. Persze a brilliáns grafika tökéletes kód nélkül mit sem ér. A téma ezen részéért Józsi volt a felelős, aki az alapprogramot és a 3 dimenziós pályák kódját készítette. Ő írta meg a főellenségek mozgatórutinjait és a filmbejátszásokat is ő varázsolta a képernyőre. A keze alá dolgozott Imre, aki mellékprogramozói minőségben volt jelen - s amikor éppen nem mellékprogramozott, akkor a pályák térképeit rakta össze. Ez azt jelenti, hogy ő a csapat 'pályaépítő' szakembere. Mihály a srácok között az az ember, aki a legtöbb számítógépen képes dolgozni egyszerre - számszerint 5-ön. Ő építette/készítette a hardware interfészt és a segédprogramokat. Bakai András volt a segédrajzoló, aki legalább olyan lelkesen dolgozott feladatain, mint Zsolti. Sajnos azt nem sikerült kiderítenem, hogy ő pontosan mely részeket készítette - talán ez a tökéletes végeredményt látva nem is lényeges.

Az új ECCO több, mint másfél évig készült. A csapat az ECCO 1 után a CD-s verzió kidolgozásába fogott bele, de már ekkor megszülettek az első ötletek a folytatással kapcsolatban. A CD játéknál a legtöbb munkája Zsoltinak volt, hiszen ez plusz pályákat tartalmaz a kártyás változathoz képest. Végül is elkészült a mű, de Zsozsó nem sokáig ülhetett a babérjain - Laci kiadta az ukászt az új epizód megtervezésére. Nekem körülbelül 3 alkalommal volt alkalmam megnézni a munkálatokat, így lényegében végigkövettem a játék születését. Először a delfinek rajzai készültek el, hiszen a csapat nem engedhette meg magának, hogy a régi figurákkal dolgozzon. Az új állatok nagyobbak, animációjuk aprólékosabb és jobban ki vannak "polírozva". Sokkal több ellenféllel találkozhatunk,







medúzákkal és szuper külsejű kígyókkal - ezekből egyébként több fajta is megjelenik a játék során. Némelyik inkább hasonlít sárkányra, mint kígyóra, de ez egy fantasztikus témájú játéknál asszem' elmegy. A háttérgrafikát össze sem lehet hasonlítani a régivel: a kövek, mint már említettem, leírhatatlanok, több a vizinövény, régen elsüllyedt hajók tűnnek fel. Nagyon érdekes, hogy egy speciális 3D szemüveggel nézve térhatásúva válik a játék - ezt persze az életben kellene látnotok. Ismét eljuthatunk a víz alatti városba, de sok meglepetés helyszínt is tartogat a játék - ezekről sajnos nem beszélhetek, a titoktartás kötelez. A víz feletti hátterek azok, amelyek engem igazán megragadtak: ősnövényzet, naplemente-napfelkelte, szigetek és még egy halom olyan dolog szerepel rajtuk, amit egy delfin élete során megláthat. Az a baj, hogy az összes pályát majdnem egyszerre mutatták végig, így nem is tudom, mit emeljek ki a látványtömegből.

Az újdonságok tömkelegéből még megemlítem azokat a 3 dimenziós pályákat, amelyek a főbb helyszíneket kötik össze. Ezeken adott számú gyűrű átugrása a cél, de közben az ellenfelekre is figyelni kell. Itt a játék folyamatos koncentrálást igényel, és ez új színt visz a történetbe. Nagyon gyorsan peregnek az események, mondhatnám azt is, hogy kész felüdülés lesz visszatérni a normál pályák 'nyugodt' hangulatához. Egyébként rögtön feltűnt az is, hogy ezeken a normál pályákon is lényegesen gyorsabb a haladási sebességünk (azért ennyire nem tudományos a dolog).

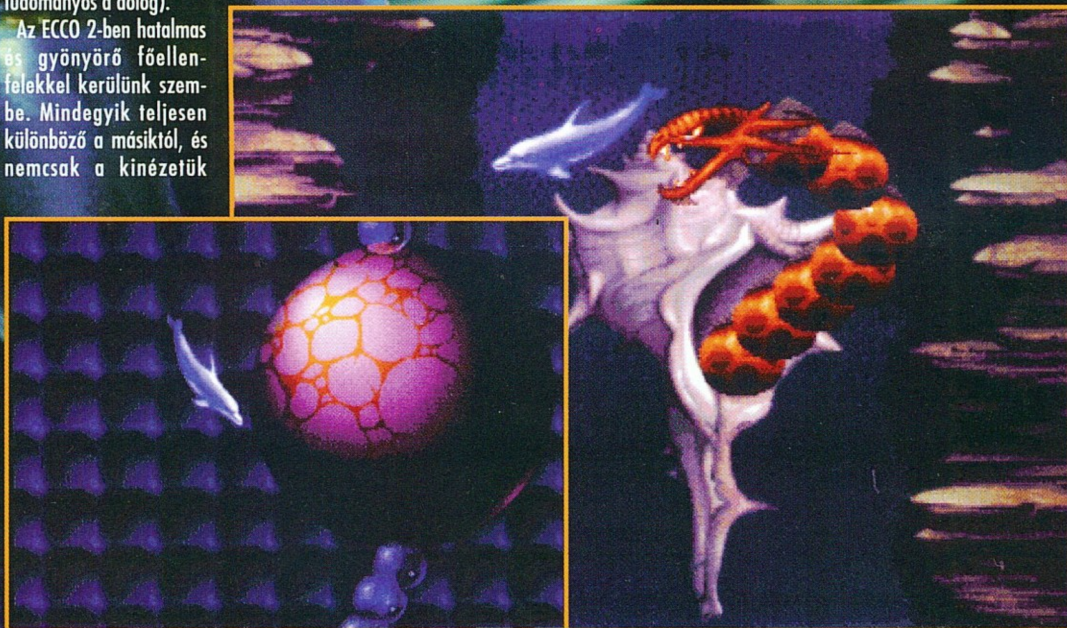
Az ECCO 2-ben hatalmas és gyönyörű főellenfelekkel kerülünk szembe. Mindegyik teljesen különböző a másiktól, és nemcsak a kinézetük miatt. Van köztük olyan, amelyikkel életre-halálra meg kell küzdeni (például a kagylóból előbújó sárkánnyal), de van olyan is, amelyik "csak" hátráltatja az utunkat (ilyen a lebegő medúza). Aki szereti a H.R. GIGER féle idegeneket, az sem fog csalódni: András olyan dögöket kreált, amelyektől minden józan életű delfinnek a farkába száll a bátorsága. Node róluk egy szót se többet - majd meglátjátok! A történet előrehaladtával találkozhatunk orkákkal és elárulom, hogy külön kérésre az elő részben látott hatalmas bálnák is feltűnnek majd - természetesen többes számban!

Most jövök rá, a sztoriról még nem is beszéltem nektek. Hát, a dolog ott bonyolódik be, amikor az első rész végén ECCO legyőzi a VORTEX királynőt. A szörny valamilyen úton-módon eljut a földre, és mesterkedésével teljesen megzavarja az élet körforgását és menetét. ECCO felkerekedik hát, hogy időt és pénzt nem kímélve (bocs) a végére járjon a dolognak. Újra főszerepet kap az ASZTERIT, az a kettős spirál, amely a Földi legősibb életformájának tekinthető - és a GLYPH-ek is, azok a kristályok, amelyeket állítólag az ATLANTISZIAK készítettek. Ennél többet megint csak nem mondhatok, mert a történet majd játék közben fog kikerekedni előttetek. És ismét csak tovább kell dícsérnem a csapat munkáját, mert a lényeges eseményeket nem csak leírva, hanem MOZI formájában is megtekinthetitek majd. Biztos ti is sokan hiányoljátok ezeket az átvezető animációkat a legtöbb játékból - nem lesz egy unalmas dolog, nekem elhihetitek!

Innentől kezdve kicsit döcögő leszek, hiszen olyan dolgokról mesélek nektek, amelyeket meglepetésnek szánnak a készítők. Készüljetek fel arra, hogy ECCO esetleg más állat formáját is fel tudja venni! A sok víz alatti úszkálás után egy különös helyszínen a levegőben is folytatja kalandozásait - ezt mutatja az a képünk, ahol a szép rózsaszín hátteret láthatjátok. Ha megfigyelitek néhol a növényzetet, az őskor több millió évvel ezelőtti környezete jut eszetekbe - hogy kerül oda ECCO? Mit rejt a hatalmas gömb, amely olyan őrült mozgást produkál a képernyőn, amelyet MEGADRIVE-on még nem készítettek? Végül gondoljatok arra, hogy ez egy MAGYAR játék, és mint olyannak, van egy fontos VELEJÁRÓJA...

Most úgy érezhetitek magatokat, mint ifjú ara a nászéjszaka előtt. Sajnos, kedves aráim, a mesés éjszakára októberig várnotok kell! Annyit még el kell mondanom, hogy a csapat utolsó munkája az ECCO - TIDES OF TIME. Következő játékuk már a briliáns 32 bites MEGADRIVE kiegészítőre, a MARS-ra készül majd el.

Martin



SEGA

PREMIER



Nagyon valószínű, hogy befellegzett a nagy amerikai rajzfilm-, és képregényhősöknek. Egy mostanában alakult csoport, a SHINY ENTERTAINMENT már majdnem teljesen elkészült egy új MegaDrive játékkal, melynek főszereplője EARTHWORM JIM, azaz egy közönséges földigiliszta. A fiúkat a jelenlegi videojáték piac talán legnagyobb aduászainak tartják, hiszen olyan munkatársaik vannak, akik dolgoztak a nagysikerű ALADDIN és JURASSIC PARK játékokon. A csoport főnökét már több TV társaság kereste fel, hogy JIM-ből valamilyen formában filmsztárt faragjanak.

Node mi olyan különleges egy földigilisztában? Hát, többek között az, hogy a játék tervezői nem a szokásos sztorit írták meg a játék előzmé-nyének, hanem egy vad képregényt rajzoltak hozzá. Ebből két oldalt be is mutatok nektek, remélem látszik valami a hangulatából! Szóval valahol a világűrben ádáz hajsza folyik, melynek tárgya egy szinte elpusztíthatatlan űrruha. A ruhát a sztori kezdetekor egy kis zöld lény birtokolja, megszerzésére pedig PSY-COW az intergalaktikus fejvadász törekszik. A ruha lezuhan egy bolygó felszínére, ahol JIM éppen egy varjú elől menekül - és persze pont a fejére esik. A giliszta és a kosztüm egyesül, és JIM-ből egy szupererős harcos válik - aki lassacskán megszokja új testét és rádöbben lehetőségeire. Kioskodja a lézerpisztoly használatát és egy véletlen fakidöntés után karizmát is felfedezi. Most képzeljétek el, hogy egy szinte üres ruhából egy cérnavékony gilisztafej kandikál ki! Pont ezért JIM képes arra, hogy az üres helyre mindenféle hasznos stuffot bepakoljon, amelyek később jól jönnek a kalandjaihoz. Ne felejtsük el, hogy PSY-CROW keresi az áhított kosztümöt!



A játék tényleg veszélyes stílusú grafikát tartalmaz. Volt alkalmam megnézni a főszereplők rajzait - hát ne tudjátok meg! Közülük MAJOMFEJ PROFESSZOR a favoritom, aki JIM ruhájának a tervezője. A szerencsétlen pali néha rohamot kap, olyankor megfordul a kocka és a majom kerekedik felül - a neve pedig PROFESSZORFEJŰ MAJOMmá módosul (fordítsátok fejjel lefelé az újságot, halálos!). A kis fehér kutyus neve PÉTER-BABUCI, aki néha a mellette látható ciklámen szörnnyé változik át. Nem egyszerűek a formák mi? Na és hogy tetszik PSY-CROW, a sárga nagymenő? Kakas lábak, csirke farok, sörcsöcs és hozzá a fej. Külön felhívom a figyelmeteket a fegyverére és a belőle kilógó lövedékre. A többi szereplő között van egy súlyos arcú cica, EVIL THE CAT, aki saját börtönnel rendelkezik és egy klasszikus páros is BOB és #4 (igen, #4). No. 4 egy totálisan buta-bárgyú izompacsirta kutya, aki egy gonosz és lángész aranyhalat cipel a vállán egy befőttesüvegben!



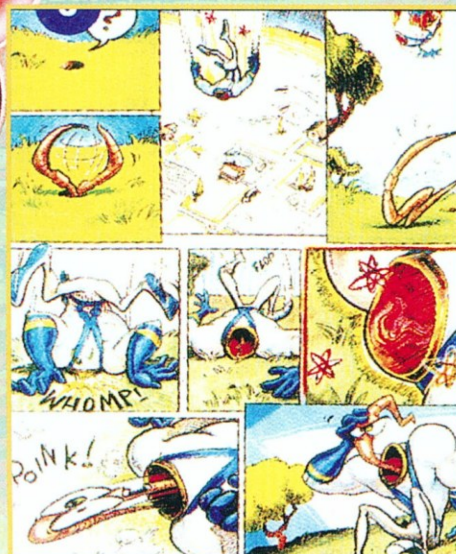


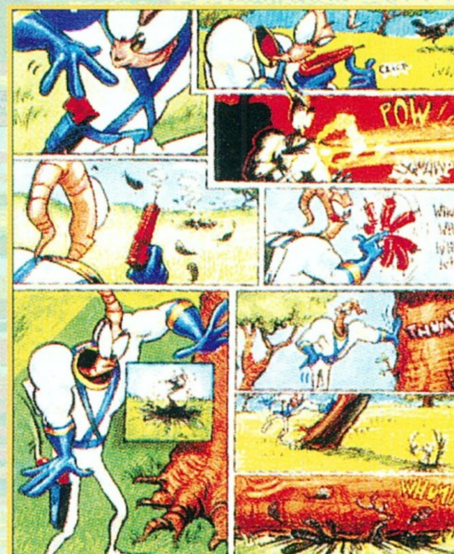
A készítők persze az égig magasztalják játékukat, de ez a képek alapján valamennyire érthető. Azzal érvelnek, hogy a SONIC jó anyag volt ugyan, de Dr. Robotnik-on kívül egy negatív hősre sem emlékszik senki. Az EARTHWORM JIM-ben viszont minden szereplő imádnivaló. Arról, hogy a játéknak hány pályája lesz, semmit sem tudunk. A hátterek tényleg nagyon klasszak, fantasztikus kinézettel, képregény stílusban. Elkeveredünk egy sziklás bolygó felszínére, egy szeméttelepre, valamiféle vulkánkitörés közelébe és még egy helyes hercegnőt is ki kell majd segítenünk. Az akció ugyanolyan szédült, mint a grafika. JIM össze-vissza lövöldözik és néha a ruha használja őt: ostornak, csáklyának, és mittudomén minek még. Ha JIM sokáig egyhelyben áll, visszabújik a ruhába és valami tisztára esztelen dolgot szed elő, mintha csak egy raktár lenne belül...

A cég októberre tervezi a GENESIS és SNES verziók megjelentetését. Ahhoz képest, hogy DAVID PERRY, a játék producere és fő programozója egy 1K-s Sinclair gépen kezdte...

Martin







PETE SAMPRAS TENNIS

Az már régen eldöntött tény, hogy a legnagyobb szórakozást azok a játékok nyújtják, amelyekkel egyszerre ketten is lehet küzdeni. A MEGADRIVE tulajdonosok bőven válogathatnak ilyen játékok között, de most a CODEMASTERS cég jóvoltából egy extra meglepetés is került a boltokba - a PETE SAMPRAS TENNIS. A játék forradalmi újítása, hogy a kártya tetején két plusz irányító csatlakozó van, így mindenféle adapter nélkül egyszerre akár NÉGYEN is élvezhetik a páros játszmák hangulatát! Megmondom őszintén, hogy eddig ki nem állhattam a tenisz játékokat, de ez a stuff

SEGA

tényleg betalált. Aki olvasta a londoni ECTS-ről készült cikkemet az tudja, hogy Zolee-val már ott lázban égtünk a program kipróbálása után.

Bátran ki merem jelenteni, hogy ez az új tenisz magasan veri az összes hasonló MEGADRIVE programot. Kezelhetősége, grafikája és hangulata 100%-os és az ajándék csatlakozó csak hab a torta tetején. Ha pontos akarok lenni, el kell mondanom, hogy nem csak négyen, BÁRMILYEN kombinációban küzdhetünk. Sőt, a Világkupa módban akár 8 szereplőt is vihetünk - no igen, aki bírja. De mielőtt belekezdenénk a játéktesztbe mondanék egy pár szót Pete-ről, a játék keresztapjáról. Aki járatos tenisz berkekben, az jól tudja, hogy Sampras urat jelenleg a világ első számú játékosaként tartják számon. Ő nyerte a Wimbledoni Bajnokságot, a US Open viadalt és még 6 különböző díjat - többek között az Australian Open-t is. A srác még csak 22 éves, de félelmetes ütései miatt már ráakasztották a Pete 'Pisztoly' Sampras gúnynevet.









Maga a játék, akármilyen felállásban mérkőzünk is, nagyon jól van megrendezve. Ha a háttérben vagyunk, ugyanolyan jól kezelhető és irányítható a figura, mintha elöl állnánk. Emlékszem, hogy régen a tenisz programoknál mindig azt vártam, hogy végre én legyek háttal, mert a másik állásból sem szerválni, sem visszaütni nem akaródzott. Itt a szervák oda mennek, ahová helyezzük őket és lehetőség van arra is, hogy egy gombnyomásra a gép végezze el helyettünk a szerválást. Persze a Pete féle, szinte visszaadhatatlan bombát csak akkor tudjuk megcsinálni, ha magunk irányítjuk a szervát. Üthetünk tenyerest, fonákot, magas ejtést és lapos bombákat - minden csak attól függ, hogy elsajátítottuk-e a kezelést. Persze ezzel sincs gond, hiszen a játék előtt bemutató oktatást is kérhetünk. Egy dolog idegesített csupán: a vetődést nem tudtam jól használni. Mire elfeküdt az emberem, addigra lábon is odaértem volna! Nagyon sok múlik a jól megválasztott ütésfajtán és irányon, mert itt nem olyan birka a gép, hogy 'elég beleérni, úgyis átmegy'. Persze most mondhatjátok azt is, hogy a fenti opciók minden tenisz játékban benne vannak - de a PETE SAMPRAS TENNIS-ben mindez könnyen és szenvedés nélkül alkalmazható. Szakmai berkekben 'felhasználóbarát' irányításnak hívják az ilyet. Leírva ez nem sokat mond, ezt igazából élőben kell látni.

A világ összes nagy pályáján játszhatunk, salakos, füves vagy műanyag talajon. A játék menete ettől függően változik - és tényleg különbség van a labda pattanása és mozgása között! A meccsek után klassz világtérképet láthatunk és a képet a következő városról - ez is csak emeli a kidolgozás színvonalát. A játszma után pedig statisztikát olvashatunk az ütéseinkről és szerváinkról. Ha pauzáljuk a játékot, videoszerűen visszajátszható az akció és még le is lassítható a nagyobb hatás kedvéért. Kezdéskor egy tucat különböző tulajdonságú ember közül választhatunk, így mindenki kiválaszthat magának egy favoritot. Aki pedig a napokig tartó viadalokat kedveli, annak sem kell aggódnia, hiszen a fordulók után kódot ad a játék - így igazán hosszúra nyúlhat egy gála. A hanghatások olyan professzionális módon vannak megalkotva, hogy szinte egy élő közvetítésen érzi magát az ember. A bíró bemondja az eredményt, csendreinti a nézőket - ők viszont hangosan visítanak egy-egy szép ütés után. A PETE SAMPRAS TENNIS az 576 Shop jelenleg legkeresettebb játéka - nem véletlenül! Csak egy a baj vele: nem tudnak eleget rendelni belőle.

Martin

YOUNG MERLIN

Hol volt, hol nem volt, még jóval Arthur Király uralkodása előtt, volt egyszer egy Merlin nevű ifjú varázsló, aki viszont kezdetben még mit sem sejtett képességeiről, s egyszerű erdészfiúként tengette életét Angliában. Egy nap a folyónál egy fuldokló lányra lett figyelmes, tehát nyomban a vízbe vetette magát. Azonban ahelyett, hogy segíthetett volna, inkább őt is magával vitte a folyó sebes sodrása. Mikor Merlin visszanyerte eszméletét, egy varázslatos világban találta magát. Hamarosan rá kellett jönnie azonban, hogy ezt a csodálatos világot jelenleg egy gonosz démon, a Sötét Király tartja uralma alatt a csatlósai, a Meanie-k (kis gonosz manók) segítségével, akik csoportosulva a királyuk varázsereje által nagyobb gonosz szörnyekké tudnak alakulni. Merlin tehát elhatározta, mielőtt még visszatérne Angliába, segít a Tó Tündérének megszabadítani ezt a vidéket a Sötét Királytól. Ezzel a Legenda kezdetét vette.

Merlin a tó mellett egy drágakőre lett figyelmes. Be is dobta nyomban a Tóba, így az ott lakó Tündértől meg is kapta első varázslatát, egy támadó varázslatot: a tüzelő csillagot. Jobbra indulva Merlin útját egy fa állta, melybe beleköltöztek a manók, ezért elég agresszíven viselkedett hősünkkel. Neki sem kellett azonban több, néhány csillaggal kiűzte a manókat a fából, mely mögött egy üveget, s egy újabb drágakövet talált. A követ természetesen ismét a Tó Tündérének ajándékozta, akitől cserébe most egy bénító varázslatot kapott. Eme új szerzeménye segítségével Merlin immár át tudott menni a lebénított húsevő növények között, majd rövid séta után a manók egy újabb mesterkedésébe botlott, egy termetes vaddisznó személyében. Ezen addig alkalmazta felváltva a bénító és a csillag varázslatait, míg a szörnyeteg szét nem robbant, s a Meanie-k el nem kotródtak. A kis manók persze nem csak Merlinnel gonoszkodtak, hanem nem sokkal arrébb egy kis tónál egy pici tündérnek a tükörképét rabolták el a tóról, s zárták be egy kristályba. Hősünket később a folyón átívelő fatörzsnél egy újabb Meanie próbálta feltartóztatni, ám azon kívül, hogy bokán rúgta Merlint, nem sok vizet zavart. Hősünk amint értesült a kis tündértől a Meanie-k újabb gaztettéről, merített egy üveggel a tündér alatti kis bűvös tóból, s elindult a tükörkép keresésére. Nemsokára egy újabb megrontott fába ütközött, ám mielőtt szembeszállt volna vele, felhörpintette az üveg vizet, melytől sérthetetlenné vált a fával szemben. Csillag varázslata segítségével ismét kiűzte a manókat, felvette a fa mögött heverő újabb drágakövet, majd egy kis csetepatéba keveredett a Meanie-kkel, akik viszont ezúttal túlerőben voltak. Merlin tehát visszakullogott a Tó Tündéréhez, s bedobta neki az újabb drágakövet. A tündér ezúttal egy bűvös ballonnal hálálta ezt meg Merlinnek, amivel nagyobb magasságokba lehet feljutni. Hősünk ezután végiggyalogolt a folyó jobb oldalán, ahol végül egy bányászlámpát talált, amivel be is merészkedett a bánya mélyére. A bányát gonosz Dwarf-ok uralták, így munka már régóta nem folyt ott. A Dwarf-okkal Merlinnek is jónéhányszor meggyűlt a baja, míg végre ráakadt arra a néhány tárgyra, amire szüksége volt: egy újabb palackra, s egy újabb drágakőre. A palack felvételéhez Merlinnek egy titkos átjárót kellett felfedeznie (a látszat ellenére oldalirányban néhol nincs fal), a kő megszerzéséhez pedig alkalmaznia kellett a ballont néhány széttört létránál. A drágakőért cserébe ifjú varázslónk egy buborékfúvó pálcát kapott, melynek bűvös buborékai bebörtönözték a manókat, így sikerült elijesztenie vele a tündér tükörképét őrző kis gazfickókat. A tükörkép visszaszolgáltatásáért, a hálás tündér megszabadította a Pinedale-be vezető utat a gonosz varázslattól. Merlin tehát elindult Pinedale-be, ahol miután egy ház előtt egy villáskulcsba botlott, ismét találkozott a történet elején már látott lánnyal, Melody-val. Melody apja, Sterm aki a bánya tulajdonosa volt még mielőtt a Dwarf-ok ellepték, mindentől óvta a lányát, így még hősünket sem engedte a közelébe. Az erdőnek azon a részén lakott még Casolari, az öreg varázsló is, aki éppen azon bosszankodott, hogy valahol elvesztette a kulcsát, s most nem tud bemenni a házába. Hősünk úgy határozott, segít neki is, s a franciakertben némi keresgélés után rá is bukkant a kulcsra. Ugyanitt a kertben egy harmadik üvegpalackot is talált (szintén mint a bányában, fel kellett hozzá fedezni egy titkos átjárót), s úgy határozott, a három üveget háromféle vízzel: az elsőt a Szivárvány Tónak a vízével, a másodikat a kis Tündér fája alatti tavacska vizével, végül a harmadikat a franciakert kútjának a vízével tölti fel. Casolari mikor megkapta a kulcsot, hála helyett egyelőre egy újabb feladatot bízott Merlin-re: mivel szegény öreg elég magányos volt, arra kérte Merlint, szerezzen neki egy díszhalat, s a kezébe nyomott egy akváriumot. A bánya mellett Merlin talált egy felborult csillét, melynek sikerült a kulccsal levenni a kerekét, s azt bent a bányában felhelyezni a sínautóra. Ezzel aztán eljutott a bánya jobb szélénél lévő repedezett falhoz, melyet áttörve a kocsival egy barlang vált láthatóvá.





A barlang tulajdonképpen egy hatalmas földalatti tó volt, melynek alján különös lények tanyáztak. Merlin úgy tudta kibírni a víz alatt, hogy a hasadékokból előbújó sellőktől kapott levegőt. Így átjutott a túlsó partra (a ballon varázslattal emelkedett ki a vízből, ott, ahol a bejárathoz hasonlóan fény szűrődött be), s nyomban el is lopta a Dwarf-ok szobráról a drágakövet, amivel sietett is vissza a Tó Tündéréhez. A tündértől ezúttal egy olyan buborék-varázslatot kapott, amivel képes volt dupla olyan hosszú ideig kibírni a víz alatt. Nyomban ki is próbálta a varázslatot, s így sikerült a bányató távolabbi részeire is eljutni, s a tó dél-nyugati részén végül fogott egy díszhalat Casolari-nak.



Casolari most viszont nem maradt hálátlan, s Merlint egy rugóval ajándékozta meg, mellyel elérhetetlennek tűnő helyek váltak elérhetővé. Hősünk kapva az alkalmon ki is próbálta, s a Dwarf-ok szobránál átszökellt a folyó túloldalára, majd ott magához vette a különös formájú Dwarf kulcsot. A Dwarf-ok barlangjába merészkedve egy terembe ért, melyben három edényre lett figyelmes, mindegyik felett a fenti források jelének az egyikével. Merlin fogta az üvegeit, s a jelek szerint kiöntötte őket az edényekbe. Ekkor kialudt a termet melegítő tűzhely, s mögötte egy átjáró vált láthatóvá. Ott aztán Merlin hamarosan rájött, mire is való a Dwarf-ok kulcsa. A Dwarf-ok termeinek kapui ugyanis csak úgy nyíltak, ha az adott teremben az összes kőoszlop a helyükre, a kis szürke négyzetekre lettek tolva (á la Sokoban). A kulcs tehát arra volt jó, ha Merlin elrontotta az egyik feladatot, visszaálljon az utolsó kulcspontra, ahol áthaladt. Hősünk így néhány ilyen logikai feladvány után egy kis szobában a katakombák dél-keleti felén egy újabb drágakőre bukkant, melyért a Tó Tündérétől egy Tükör varázslatot kapott, amivel bárhol létrehozhatta önmaga tükörképét. Ezt remekül használta is annál Kő Lovagnál (még mindig a Dwarf-ok katakombáiban), mely mindig követte a mozgását, így nem engedte tovább. A Lovag után Merlin egy kibilincselt Elf-re bukkant, aki persze arra kérte őt, szabadítsa ki. Ehhez azonban először meg kellett semmisíteni Bloop-ot, a Sötét Király félresikerült kreatúráját. Bloop csak akkor volt sebezhető, amikor kisebb részekre oszlott. Ekkor Merlin lebénította egy varázslattal, s a tűzcsillaggal átküldte a másvilágra. A Bloop által őrzött



teremben hősünk végül meglelte a keresett kulcsot. Miután hősünk kiszabadította az Elf-et, továbbmehetett immár, le az Elf melletti lyukba, ahol újabb kis kocsikázás várt rá. A pálya nyugati oldalán végül megtalálta a kiutat, s egy csiszolatlan drágakőre is akadt. Felkapaszkodott az ott lévő markoló lapátjára, s máris ismét a katakombákban termett, pont a csiszológép mellett. Betette a követ a gépbe, s pár másodperc múlva egy újabb drágakővel gazdagodott. Ezért a kőért a Tündértől két dolgot is: egy különös színezetű drágakövet, s egy tűz-varázslatot is kapott hősünk. Ezalatt azonban a Meaniek sem tétlenkedtek, s az összes barátunkat: Sterm-et, Melody-t, a kis Tündért valamint Casolari-t elrabolták, s átvitték a szivárványkapun. Nosza, Merlin utánuk eredt: a különös drágakővel kinyitotta a kaput, s átlépett ő is abba a különös világba.

Mindenütt növények, hatalmas virágok és gombák fogadták. A felszínen lévő hatalmas kinyílt virágokat teleportként tudta használni, a föld alatt pedig óriás-hangyák járataiban közlekedhetett, akik viszont nem fogadták túl szívélyesen a hivatlan vendéget. Merlin-re először is a faszívek begyűjtése várt, melyekből aztán varázslatokat tudott készíteni. Kettőt könnyen be is gyűjtött: az egyik csak úgy hevert egy helyen, míg egy másikat néhány barátságtalan gomba őrzött, akiket viszont hősünk gyorsan felperzselt a gyújtó varázslat segítségével. Ezután visszatért a szivárványkapuhoz, s visszatérve saját világába, behelyezte az első faszívet abba a facsonkba, melynek a közepén egy szív alak volt látható. A varázslathoz még virágok is kellettek, melyek közül hármat hősünk útja során már felvett: egy sárgát a kis forrásnál, egy fehéret a kis Tündér tavánál, végül egy piros rózsát a franciakert kútjánál. Az első két szív behelyezése, majd a sárga tulipán, és a piros rózsa elültetése után hősünk egy erősebb csillagot és egy fésűt kapott, melyet ha használt, pár másodpercre megbabonázhatta az ellenségeit. Ezt használta is azoknál a lila virágoknál, melyek a harmadik faszívet őrizték. Miután azt is visszahelyezte a fába, s elültette a harmadik virágát is, Merlin egy fagyasztó varázslatot kapott. Ezzel a varázslattal immár elég erősnek érezte magát, hogy szembeszálljon a föld alatt tanyázó undorító óriás pókkal, mely a csemetéit küldte hősünk ellen. Először tehát a pókfészket kellett megsemmisíteni. Merlin fagyasztott, majd tüzelt a fészekre, s közben ügyelt, nehogy rámásszon egyetlen egy pók is. Mindezt addig ismételte, míg a fészek darabjaira hullott. Az óriás pókkal nem kellett egyelőre szembeszállnia, ugyanis elmenekült. A fészekből egy újabb szív pottyant ki, melyhez már csak a virágot kellett megkeresni. Ezt pedig egy olyan helyen találta meg hősünk, ahova csak a föld alól lehetett feljutni (teleporton keresztül nem). Az utat elzáró gombákat csak a fagyasztó varázslattal lehetett elpusztítani, melyek mögött meg is találta, amit keresett. Újabb szerzeményeiért a fánál egy homokórát kapott, mellyel (a szivárványon túl) néhány másodpercre megállíthatta az időt. Ezzel immár át tudott menni azokon a föld-alatti kapukon, melyek csak egy gomb folyamatos nyomvatartása mellett maradtak nyitva. (Ráállt a gombra, s mialatt az időt megállította, áthaladt a kapun.) Az első kapu mögött egy újabb faszívet, s egy virágot talált, melyekért a fatörzsnél megkapta a legerősebb támadó varázslatot, a villámot. Mielőtt visszatért volna a szivárványkapu mögé, elhatározta, teli tölti mindhárom üvegét a kis tavacska bűvös vízével. Ezután áthaladt a második fakapun, majd visszatér-



ve a felszínre, megküzdött Cinder-rel, a sárkánnyal, aki a Sötét Király földalatti palotájának a lejáratát őrizte. Cinder csak hátulról volt sebezhető, hősünk tehát leállította az időt, s miután Cinder mögé került, ott alkalmazta a villámot. Ezt néhányszor megismételte, míg Cinder ki nem lehelte a lelkét.

A Sötét Király termeihez szintén sínautón vezetett az út, ám bizonyos sorrendet be kellett tartani: először a pálya dél-nyugati sarkában lévő termet kellett meglátogatni. Miután hősünk a villám feláldozásával kinyitotta a terem kapuját, ott útját egy hatalmas tükör állta el. Azonban nem esett kétségbe: tükör varázslatával felcserélte önmagát a tükörképével, s máris folytatta útját. Egy nagy teremben végül összecsapott az ide menekült pókkal. Ismét először a pókfészekkel kezdte a rovarirtást, majd amikor azzal végzett, ugyanazzal a technikával elintézte a pókot is. A pók Sterm-et tartotta fogva hálójában, ezzel tehát első barátunk ki van szabadítva. Ezután egy újabb termetes vaddisznóval gyűlt meg a baja a dél-keleti teremben (ugyanazzal a módszerrel űzte







ki belőle a manókat, mint a történet elején), ezzel a kis Tündért szabadította ki. (A termet a fagyasztó varázslat feláldozásával nyitotta fel.) Következett az észak-nyugati terem, ahol az új erőre kapott Bloop várt rá. A terem kapujának "kulcslyukába" ezúttal a buborékfúvó illett. Amikor Bloop szétoszlott, megtévesztette a tükörkép-varázslattal, lebénította, s szétlőtte a csillaggal. Tehát immár Casolari is szabad volt, már "csak" Melody volt hátra. Őt azonban maga a Sötét Király őrizte szemben, az észak-keleti kapu mögött. A kaput a lámpás nyitotta. A Király először csak csatlósait küldte Merlin ellen. Elsőnek repülő szemeket kellett leküzdenie, ekkor a tükröt, és a tűz varázslatot használta. Aztán apró Meanie-ket küldött, mindegyiknél egy-egy bombával, mire Merlin felhörpintett egy üveg bűvös vízet, amitől sérthetetlenné vált, s a bombák nem okoztak neki sérülést. Ekkor a király sötétségbe borította az egész termet. Merlin azonban gyorsan meggyújtotta a fáklyákat a tűz varázslattal. A Király most már elektromos gömböket küldött Merlinre, ám azokat szintén meg lehetett téveszteni a tükörkép varázslattal. Miután minden cselszövése kudarcba fulladt, maga a Sötét Király





lendült támadásba. Merlin pont erre várt, s mikor a Király elmozdult a helyéről, gyorsan odament az üveggömbbe zárt Melody-hoz, s egy csillaggal széttörte a gömböt. A lány gyorsan átadta Merlin-nek a nyakláncát, melynek szintén varázsereje volt. A lánc varázserejével tehát ellentámadásba lendült hősünk. A Király támadásait az idő megállításával védte ki, s minden alkalmas pillanatban villámokat szórt a nyakékből. Miután néhányszor odapörkölt a gonosz Királynak, annak hamarosan elfogyott az ereje, s megsemmisült. Mindenki Merlin-t ünnepelte, s boldogan éltek, amíg meg nem haltak... azaz a kis manók még mindig nem hagytak nyugtot Merlin-nek, s a fejére pottyantottak egy méretes követ.

Merlin később már otthon, Angliában tért magához, s úgy gondolta csak egy álom volt az egész. Ám abban a pillanatban kiesett a nyakék a zsebéből, amire viszont egy kis manó azonnal rávetette magát, s szegény hősünk rohanhatott utána. THE END (?)



Befejezésül, hogy hogyan is lehet ezt a kis mesét vizuálisan is megcsodálni, azaz végigjátszani? Nos, nem kell hozzá mást tenni, mint bekullogni az egyik 576 Kbyte Shopba s megvásárolni a Young Merlin című Super Nintendo játékot. A Virgin a Westwood-dal karöltve ezúttal megmutatta, hogy ez a gép is menynyire alkalmas kalandjátékok fejlesztésére. A grafika szemet gyönyörködtető, a remek zenék pedig úgy szólnak, mintha egy CD-t hallgatnánk, s akkor még nem is szóltam a 4 Mbyte-nyi digitalizált hangeffektekről. Érdemes meghallgatni őket az options képernyőn, az ember nem is gondolná mennyi idétlen hang van ebbe a kártyába zsúfolva. A játékmenet szintén maximálisan kielégítő: Merlin elhalálozása esetén a program mindig csak oda rak vissza, ahol utoljára abbahagytuk, s bizonyos részekig eljutva pályakódokat is kapunk, melyeket a későbbiekben az options képernyőn tudunk beütni.

A játék végéből úgy tűnik, a Virgin további rész(eke)t tervez, addig is, aki még egy gratuláló képernyőre is vágyik, az próbálja meg mind a 16 "élet-szívkeretet" begyűjteni. Végül néhány tipp a főbb szörnyekhez: a vaddisznónál ne törődjünk a kisebb malacokkal, minél gyorsabban bénítsunk, s tüzeljünk. A póknál, ha belelőttünk a lefagyasztott fészekbe, több pók is kiesik, viszont egyszerre csak 5 dolgot tudunk lefagyasztani. Ezért még a következő fagyasztás előtt lőjük ki az összes kiesett pókcsemetét. Bloop pedig amíg egészben van, sosem merészkedik egy határon túl, ezért nyugodtan megvárhatjuk az ajtónál, amíg felosztódik (addig úgyis sérthetetlen).



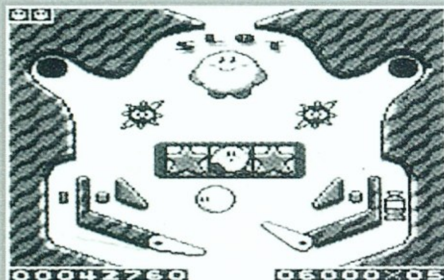
V.Z.

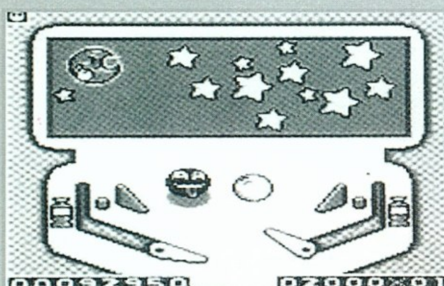
KIRBY'S PINBALL LAND

Mielőtt belekezdenék az ehavi GameBoy ismertetőkbe, elmondok egy sztorit. A londoni ECTS-en békésen piheg-tünk ZOLEE haverommal a kapunyitás előtt tíz perccel. Így alkalmunk volt meghesszelni a kiállítókat 'civilben', ahogy szépen egymás után megérkeztek. Egyszer csak feltűnt két kb. 18-as szőke bombázó és rögtön ki is adtam a menetparancsot: nekem mindegy melyik! Aztán a show alatt hiába kerestük vadul őket, sehogysem sikerült rájuk akadni. Egyszercsak Zolee rámutat egy furcsa párra - az egyik szöszi karöltve közeledett egy haláli KIRBY jelmezes gömböccel - nos azóta KIRBY a kedvencem.

KIRBY'S DREAM LAND

Amikor már tíz perce játszottam a KDL-del és sokadszorra üvöltöttem fel a meglepettségtől világossá vált előttem, hogy a GAMEBOY egy veszett jó gép. Sokan mondják, hogy én leszólom az SNES-t - de ezt csak azért teszem, mert a





nagy átlagot véve kevés rá a szuper játék. Érdekes módon vi-szont a GB programok egyre jobbak és grafikájuk is javul. Alig várom, hogy megjelenjen az SNES-GB fordító, és olyan klassz stuffokat játszhassak a TV-n, mint a KIRBY. Stílusát tekintve a KDL közelít a Mario-hoz, de egy kicsit több lövöldözés van benne - inkább olyan KID DRACULA forma. A főszereplőnk egy vattagolyó, Kirby, akinek 4 pályát kell bejárnia, mindegyik végén egy főellenséggel. Az 5. szinten újra el kell intézni a főgonoszokat, aztán következik a végső összecsapás. Sokáig szenvedtem ezzel a pingvinnel, amíg rájöttem a gyengéjére (elég ritkán szoktam az SF2-n kívül mással fél óránál többet játszani). Nem kell mást tenni, mint az ugrása vagy ütései után keletkező csillagot beszívni és azzal meglőni.

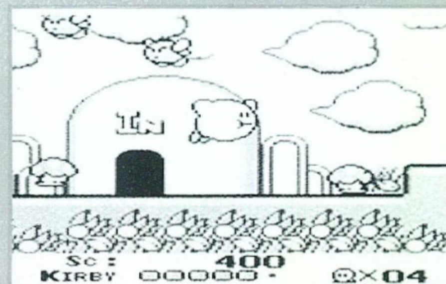
Kirby az ugráláson kívül még egy fontos dolgot tud: megszívja magát levegővel és így képes a repülésre (joy+fel). A másik gombbal az ellenfeleket tudjuk benyelni, hogy aztán kilőve őket lepuffantsunk egy másik lényt. Ez néhány erősebb dög esetében sokkal hatásosabb módszer, mintha a levegőadagot fújnánk ki magunkból. A pályákon gyakran találhatunk extra tárgyakat, amelyek érdekesek ugyan, de nélkülük is elboldogulhatunk.

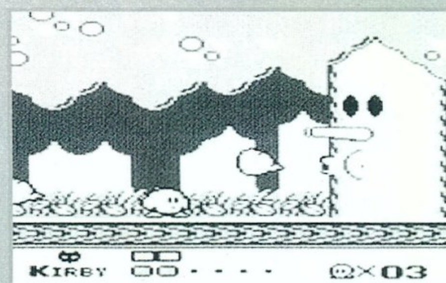
A KDL nagyon kellemes játszhatóságú program, szerintem talán túl könnyű is. Extraszép a grafika és rendkívül változatosak a hátterek. Amin igazán kiakadtam, hogy a pályák között átvezető mozik vannak - és nem is egyszerűek! Jó sok mellékjáratba mehetünk be és tikos szobákat is találhatunk bennük plusz élettel. A címképernyőn próbáljátok ki a FEL+SELECT+A, és a LE+B+SELECT kombinációkat!

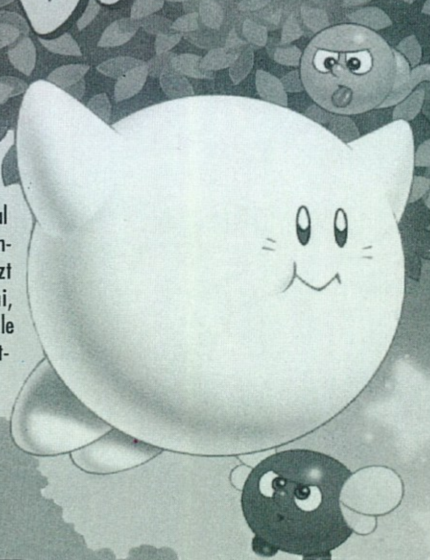
KIRBY'S PINBALL LAND

Kirby ebben a hónapban még egy játék főszereplője, de ez a stuff egészen más stílusú: flipper. Az viszont tök jó, hogy az összes szereplő megtalálható benne, akikkel a másik játékban összeakadunk, így egymás után játszva a két anyag egészen extra szórakozást nyújt. Kirby ezúttal mint golyó tűnik fel és ebben a formában küzd a főellenségekkel - naná, hiszen három is van belőlük. Azt, hogy melyik útvonalat választjuk, a játék elején dönthetjük el. Minden pálya három képernyőből áll, a középsőről pedig egy bonusz játékba juthatunk. Ha teljesítettük a képernyőkön kitűzött feladatot, akkor juthatunk fel a pályafőnökhöz, utána viszont még egy megpróbáltatás vár ránk - ugyanaz a pingvin (?), aki a másik játékban megkeserítette Kirby életét.

A kereszttel és az egyik gombbal mozgatjuk az ütőket, a másik billentyűvel rázni lehet az asztalt. Ezt nagyon sokszor kell alkalmazni, mert a zsuga előszeretettel megy le oldalt és középen (pont tegnap játszottunk a szerkesztőségben az Amigás Pinball Dreams-szel, és kb. 200 milliónál untuk meg, hogy alig lehet veszí-teni benne). Egy flipper akkor jó, ha meg kell szenvedni a győzelemért! A feladatok általában dolgok többszöri lelövéséből és a golyó megfelelő helyre való bejutattásából állnak - közben pedig tucatnyi kedves animáció színesíti a játékot. Ha figyelmen kívül hagyom, hogy fekete-fehér a kép, a KPL magasan veri a legtöbb számítógépes és konzol flipper játékot! És most hiába jönnek majd a felháborodott levelek, hogy "nem igaz, mer' Amigán zenélis' meg színes is'", egyszerűen egy gazdagon animált flipper sokkal szórakoztatóbb, mint egy villogó gagyi tábla ahol körbe-körbe megy a golyó. Ha a Pinball Dreams-hoz hasonló élvezetre vágyom, inkább elmegyek egy játékterembe. És ott legalább nem unom el az életem.







Nem is emlékszem már rá mikor játszottam ennyit egy játékkal egyfolytában egy leírás miatt. Végig az járt a fejemben, hogy sokan már leírták a nevemet a bárgyú konzolos stuffok miatt: na majd most csinálok egy teljes tesztet - gondoltam. Jegyzetekkel, elemzésekkel, miegymás... Aztán 2 hétig húzódott a dolog és ott tartottam, hogy egy sornyi megjegyzést sem írtam fel. Folyon újra nekimentem a meg nem oldott pályáknak és üvöltözésemmel a kétségbeesésbe taszajtottam a mellettem dolgozó amúgy nyugodt kollegákat. És most nem tudom, hogy a THEATRE OF DEATH egy jó játék, vagy egyszerűen csak idegesít, ha nem tudok megoldani egy pofon egyszerűnek látszó küldetést. Jó lenne ha Ti is kipróbálnátok és véleményt alkotnátok róla.

Előre kell bocsátanom, hogy még mindig nem játszottam végig a programot. Sőt, még csak a felénél tartok, a havas pálya utolsó 3 küldetésénél. De azt hiszem, hogy ennyi alapján is útba tudom igazítani azokat a bátor PC tulajdonosokat, akik vállalkoznak erre a komolyan idegtépő kalandra. A TOD szemtelenül hasonlít a CANNON FODDER című programra, amit ha jól emlékszem igen kedvelt a nagyközönség. Amikor megláttam, azt hittem, hogy annak a

THEATRE OF DEATH

második része - csak a PSYGNOSIS felirat volt gyanús. Persze a két stuff között semmi kapcsolat nincs, de azért az izgat, hogy miként fogja tisztázni a két cég egymással a 'koppintás' kérdését. Szóval egy CF klónnal állunk szemben, amely elvileg veri elődjét. Csak azért elvileg, mert egyébiránt olyan elvetemült programozási (?), kivitelezési (?) hibákat fedeztem fel benne, amelyek néha pokollá teszik a játékot. Ezekre persze vissza fogok térni, de előbb lássunk valami bemutatkozás félét:

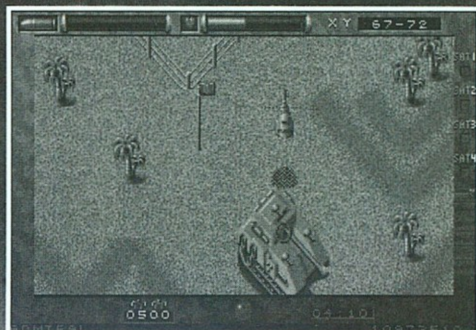
Kerettörténetet ezúttal nem gyártottam, mert már sokan vetették a szememre, hogy egy-egy ilyen sztorim után megvették a játékot és halál gyengének bizonyult. Oh igen, az írói vénám... Well, elég annyi, hogy egy idegen bolygó felszínén vagyunk, ahol háborús helyzet tombol. Felajzott katonák állnak mindkét oldalon, akik a Genfi Egyezményt még hírből sem ismerik - jó véres akcióra számíthatunk. "MA 16": csak szülői felügyelettel, kiskorúak a helyiségben 10 óra után csak kísérővel tartózkodhatnak. A bolygó 3 éghajlati övre oszlik (füves, sivatagos, havas), melyeken egy-egy fő bandavezér tanyázik. A pálya teljesítése a pali befogását vonja maga után, és így léphetünk a következő területre. A negyedik pályán eltávolodunk a bolygóról, és egy kisebb holdon vívjuk meg a végső csatát. A területeken zászlók mutatják a küldetéseket. A pirosakkal ne törődjünk, ezek egyelőre zárt helyek. A fehérrel jelölt missziókat megkezdhetjük, és ha sikeresen teljesítünk egyet, az a zászló kékre vált. Így értelemszerűen lépegethetünk a küldetések között: ha egyet megoldottunk, a közelében levő két piros zászló fehérre vált. Ez egyébként [illegible] fontos, mert így nem szükséges minden küldetést végigszenvedni - a főellenfél általában a legtávolabbi helyen van. Ha ez a lehetőség nem lett volna, soha nem jutottam volna át az első területen - volt két olyan kacifántos misszió, hogy pont egy kukkot sem értettem belőle.

Na, ugye választottunk egy fehér küldetést. Ilyenkor egy tetszetős digi képet láthatunk az amerikai hadsereg életéből és pár mondatban felvázolódik nekünk váró feladat. Itt elég intelligens a gép, [illegible] annyit árul el, amennyi [illegible] zésünk kiderít[illegible]



fogható infó, néhány ködös utalás - úgy megyünk neki a pályának, hogy bőven lehet meglepetésben részünk. De még ez is jól van megoldva, mert néha egyáltalán nincs meglepetés (elindulunk, leölünk 10 ellenfelet egy emberrel és nyertünk), néha meg 'az égből jön az áldás' (hirtelen felindulásból 8 helikopter mészárolja le a birka módra álldogáló kommandósainkat). Mindig értelmezzük a szöveget, mert néha nem elég az összes ellenfél kinyírása, mert nemesebb célokat is kitűz a gép. Szóval ha tetszik a misszió akkor ACCEPT-tel elfogadjuk, REJECT-tel viszont visszaléphetünk a nagy térképre újra választani.

Az elkezdett küldetést az ESC-vel szakíthatjuk meg. Ugyanez történik, ha minden emberünk meghal vagy ha olyan helyzetbe kerülünk, hogy nem tudjuk megoldani a kitűzött feladatot. Embereinket az egérrel irányítjuk, de legyen közel a billentyűzet, mert arra is szükség lesz. Egy piros célkereszttel jelölhetjük ki, hogy a pali hova menjen el vagy hova lőjön az aktuális fegyverből. Bal gomb - menet, jobb gomb - tüzelés. Kétféle emberünk van: a kékek közkatonák, a barnák/zöldek parancsnokok. Közkatonával egyedül is tudunk mozogni, a parancsnokot viszont követik az alárendeltjei. Ha esetleg több parancsnokunk is van, általában 5 csatlós tartozik egy alá. Az irányításban szerintem csak egy hiba van: meleg helyzetben ugye folyamatosan illik nyomni a haladás gombot, de a palik néha úgy összekeverednek, hogy nem futás lesz a dologból, hanem ide-oda váltogatunk közöttük. Ha a bal gombbal bökünk ugyanis egy emberre, akkor átvesszük felette

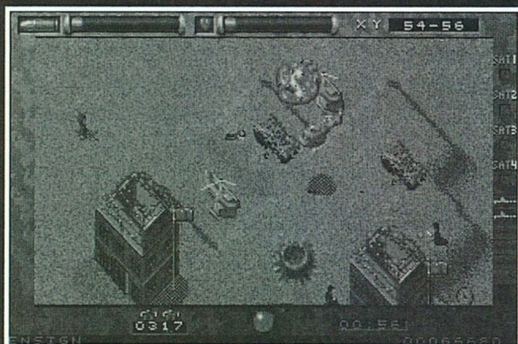




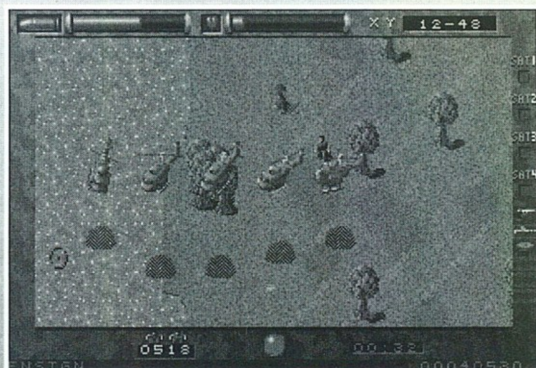
az irányítást. Én úgy vettem észre, hogy érdemes mindig egy emberrel elindulni, ameddig lehet kitartani és a parancsnokkal csak a fejvesztett menekülést szoktam intézni. Ja, aki piros mezben van az ellenség!

Van a játékban egy térkép funkció is, ami viszont tökéletesen felesleges és hibás. Az M billentyű megnyomására lépünk be ide, ahol láthatóak a két fél katonái: kék/piros és a főnökök: számozott korong(ok). Van itt ezer féle kapcsoló, hogy mit mutasson a mappa és mit ne, de ezeket szerintem felesleges használni. Plusz még a csapat formációját is beállíthatjuk, de ez aztán a totális csőd: úgyis olyan gyorsan peregnek az események, hogy felesleges JÁRŐRÖZÉST, TÁMADÁST és VÉDEKEZÉST beállítani. TOTÁL mindegy, hogy melyikkel próbálkozunk, az ellenfél úgyis erősebb a közelharcban. Ha meg nincs a közelben, akkor a palik úgyis egyhelyben álldogálnak. Az egész térkép dolognak az a legnagyobb buktatója, hogy ebben az üzemmódban nem áll meg a játék - így rég kinyírnak, mire visszakapcsolok a játékba. A kép bal alján látható a saját/ellenfél létszámmegoszlás. Biztos, hogy neki lesz több palija, de a harc közben ezt a kijelzőt figyelni kell - így mindig tudjuk, hogy hánynyal kell még elbánni. Legjobb, ha kiválasztunk egy közkatonát és elindulunk sétafikálni. A jobb oldalon láthatjuk a katonánál levő fegyvereket, melyek között SPACE-szel válthatunk. A lövedék csíkja a muníció, a szív az élet. Fontos még az üzenet ablak, mert itt néha életbevágó infókat kapunk: újabb ellenfél utánpótlás érkezett, stb... A kurzor nyilakkal irtó gyorsan benézhetjük a terepet, ezért a térkép eleve bukás. Figyeljük ki mit csinál az ellenfél - csapataink felé rohan vagy egyhelyben járkál - és cserkésszük be őket. Egy katonával igyekezzünk minél több palit elintézni - ha az ellenfelek száma nulla, megnyertük a küldetést. 'Aszittétek' ilyen egyszerű, mi?

A későbbi pályákon egy csomó harci járműbe is beszállhatunk. A helikopter, a tank, a rakétahátizsák egyszemélyes gép, gyorsabban haladhatunk segítségükkel. Kötött viszont, hogy milyen fegyvert használhatunk velük. A teherkocsi fegyvertelen, de többen is beszállhatunk, ugyanilyen a hajó. A gépekbe a beszállás úgy



történik, hogy beléjük gyalogolunk - a ki/leszállás akkor következik be, ha a jobb gombbal rábökünk a masinára. Itt egy újabb hiba: az őrült lövöldözés közben ezerszer beszoptam, hogy véletlenül magamra böktem, és mire leszállt a helikopter már halott is voltam. A guruló gépekkel el is gázolhatjuk az ellenfeleket ha elfogy a muníció.



A barna ládák felszedésével töltényt - AMMO, gyógyszert - HEALTH és bonust - SCORE nyerünk. Max élet és töltény esetén ne vegyünk fel újabbat, mert nem raktározódik el - magyarul pocsékolás. Ha több fegyverünk is van és mind elfogyott, egy AMMO felvétele után váltsunk át a következőre, ugyanis csak az töltődik újra, amelyik éppen a kezünkben van! A zöld fészerek fegyverraktárak, ahol újabb dolgokra cserélhetjük arzenálunkat. Ezek egyébként kulcsfontosságúak a játék során, hiszen a gránát például sokkal dögösebb cucc, mint az idétlen lángszóró. Persze ha csak egy féle fegyverünk van, nem vehetünk fel többet, csak azt váltogathatjuk. Tömegoszlatásra, tehát személyek elleni harcra MINDENKÉPPEN rakétát vagy/és gránátot vigyünk, de a helikopterek ellen kizárólag a pisztoly (!) hatásos.

Jön az oldal vége, úgyhogy belehúzok: a pirossal jelzett építmények ellenségesek, a kékek barátiak. A börtöneiket bonus szétlőni, a tornyaikat érdemes, mert ezekből gránátot szórnak ránk - de ez vica versa is igaz (pl. a saját tornyok mögé is lehet bújni)! A vizes területekkel óvatosan bánjunk, mert egy idő után a cápák martalékává válhatunk. Amikor egy 'Johóóóó' kiáltást hallunk, az az ellenséges utánpótláshelikopter érkezését jelzi.

Végül a lényeg, amit a leírás elejére akartam tenni, de már mindegy: a játék borzasztóan életszerű abból a szempontból, hogy nem lehet a végtelenségig elkibickedni az emberekkel. Ha például 3 ellenfél lerohan minket, pillanatok alatt kinyúlunk. Igenis küzdeni kell, bújkálni és ezerszer visszamenni municióért, gyógyszerért. De még mindig nem tudom, hogy ki volt az áruló abban a bizonyos küldetésben...

Martin

ÉRTÉKELŐ

grafika	78%
hang/zene	60%
kezelhetőség	87%
kihívás	90%

ÖSSZHATÁS

79%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC



T.J.

Codemane (Fedőnév): White Power

Karma (Életút): Életének első 15 évét sűrű homály fedi. Csak az utóbbi néhány évben hallatott magáról, amióta lelkes számítógéprajongó. Karrierjét egy C16-os szörnyszülöttel kezdte, amelyből hamar kiábrándult és villámgyorsan átpártolt egy C64-esre, majd innen már csak egy ugrás választotta el az Amigától. Mindenevő. Már ami a programokat illeti. Nagy szerelmén, a szerep- és stratégiai játékokon kívül a bunyós és akciójátékokat is előszeretettel nyüstöli. Éjszakai élőlény (Nightbreed), a leírásaihoz szükséges ihletet és mindennemű aktivitását az éjszaka sötétje hozza meg számára. Napközben beszámíthatatlan, délelőtt abszolút inaktív, leginkább szunyál, délután is maximum csak egy zsenge foci erejéig merészkedik ki fészkéből.

Special Activity (Munkaidőn túli időtöltés): Kiterjedt baráti körével gyakorta húzódik be füstös kocsmák mélyére, ahol jópár pofa sör elfogyasztása után zavaros mesélésbe kezdenek mindenféle elfekről, varázslókról, meg HP-król. Kedvenc témája a politika, és bár hitvallása kissé szélsőséges (nem éppen balra), de legalább karakán és nem köpönyegforgató.

Visual and Audional Orientation (Film, zene): Vizuálisan a fröcsögős alkotásokat szereti (thriller, horror), muzikálisan pedig a ropogós ritmusokért rajong (Beatrice, SEX PISTOLS).



Martin

Codename (Fedőnév): Tattoo On My Pillow

Karma (Életút): Alapító tag. Múltja a Hőskorba nyúlik vissza, még a Commodorok első példányainak megjelenésének idejére. Nagyon hamar a romlás útjára lépett. Kedvenc időtöltése az árkádok látogatása volt, életének egyik sarkalatos pontja, mikor az USA-ban tett kirándulása alatt minden megtakarított pénzét egy játéktermi játék végigvitelébe ölte bele. Az elsők között volt olyan misztikus bigyója, mint SPEED-DOS, a hozzá tartozó 15-SEC-COPY-val. A partik közkedvelt sztárja lett, ugyanis valami titkos forrásból (erre még visszatérünk) neki már két-három héttel a többiek előtt meg volt minden játéka. Még a hidegháborús időkben valami REDS nevű csapatban is forgolódott (erre is visszatérünk). Az elsők között érezte meg az idők szavát és tért át az Amiga nevű fegyvernemre, majd mindenkinél korábban vált meg beporosodott számítógépeitől, és bátran pártolt át a konzolokra. Csak az utóbbi időkben kacsingat vissza a PC-s játékok felé. Gyakorlottan mozog a kaland-, az akció-, a stratégiai-, és mindenféle játékokban. A génjeiben hordozza a játék-végigjátszó-képességet, ezen a téren nemigen talál legyőzőre.

Special Activity (Munkaidő utáni időtöltés): Több kedvenc időtöltése is van. Az egyik a lányok, a másik a tetoválás, a harmadik a lányok, a negyedik a tetoválás - hogy csak a legfontosabbakat említsem. Úgy fogyasztja a lányokat, mint más a rágógumit (kettesével-hármasával, a nagyobb lufi kedvéért, de csak addig csócsálja őket, amíg el nem megy az ízük...). A testén pedig csak úgy rajzanak a tintarajzok.

Visual and Audional Orientation (Film, zene): Bármi, csak extrém legyen.



Széchenyi János

Codename (Fedőnév): SZJVC the KOS (King Of Simulations)

Karma (Életút): Jópár évvel ezelőtt elkövettük azt a baklövést, hogy feladtunk az újságban egy nyúlfarknyi hirdetést: "Újságíró kerestetik!". Nem tudtuk eléggé elrejteni, mert ezernyi levél érkezett, s SZJVC kollégánk a pályázók között volt. Már akkor feltűnt nekünk, hogy nem egyszerű műkedvelővel van dolgunk, mert olyan pontossággal írt a programokról, mintha élőben is gyakorolná a szakmát. Nem tévedtünk sokat, mert tényleg a katonaság kötelékébe tartozik, és csak egy hajszálon múlt, hogy most nem száguldozik a fejünk felett a vadászrepülőjével - jelenleg mint polgári alkalmazott tevékenykedik. Vári Zoli is neki köszönheti az írnoki állását... Leírásaiban semmit nem bíz a véletlenre, maximális műgonddal készíti el őket, méghozzá olyan terjedelemben, hogy a főszerk. haja az égnek áll tőle, hogy hogyan paszírozza be az újságba.

Special Activity (munkaidőn túli időtöltés): az új (?) Zsigájának a szerelgetése, mezőgazdasági repcsiken való szúnyogirtás (ez ugyan meg nem erősített értesülés), modellekkel való szöszmötölés. Ebben segítségére vannak porontyai és a végletekig türelmes felesége.

Visual and Audional Orientation (Film, zene): Fanatikussága ebben a műfajban is meglátszik, ugyanis a repülős filmek egyik legnagyobb gyűjteményével rendelkezik. Zeneileg 20 évvel lemaradt a modern kor vívmányaitól, a 70-es évek hard-rock muzsikáira gyömöszöli a joyt és az egeret.



Temesvári Tibor

Codename (Fedőnév): Soccer Kid

Karma (Életút): Alapító tag. Az egyik legkonszolidáltabb úriember a csapatban, soha nem veszíti el a fejét (kivéve a focipályán, de erről majd később), mindig tudja hol a határ. Egyszer szédült csak meg - meg is nősült azon nyomban. Aztán még egyszer - ekkor született meg a kislánya. Azóta gondos családapa, csak az 576-os focimeccseken lazítgat. A csapatok elosztásánál mindig az elsők között választják, amit a profi lábtechnikájának köszönhet. A hozzáértéséről bárki meggyőződhet, hiszen az újság oszlopos szakértője a menedzser-, sport- és stratégiai játékok terén. De bármilyen más stílust is komál, amiben gondolkozni kell, hiszen ez áll legközelebb eredeti foglalkozásához, ugyanis programozó matematikus. Neki köszönhetik az előfizetők, hogy minden hónapban pontosan megkapják a lapot, mivel állandó címjegyzék kinyomtatási printer-problémáinkat ő szokta orvosolni.

Special Activity (Munkaidőn túli időtöltés): Nem fogjátok kitalálni! Foci, foci, foci mindenek felett. Mármint akkor, ha apai teendői (hajnali háromkori pelenkacsere, büfiztetés, fürdetés, sétáltatás) után még marad ereje és ideje rá.

Visual and Audional Orientation (Film, zene): Filmileg a humoros dolgokat szereti, az akciófilmek abszolút hidegen hagyják. A zenében igen kifinomult az ízlése, csak a tartalmas muzsikák vannak rá hatással.

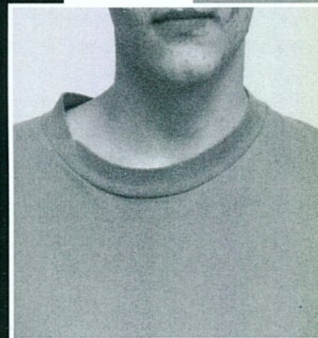
Codemane (Fedőnév): Body Count
Karma (Életút): Az 576 KByte egyik legnagyobb felfedezettje. A kalandjátékok réme. Bármely agyafúrt rejtélyt megold pillanatok alatt, nincs olyan talány amely sokáig ellent tudna állni neki. Ő viszont nem nagyon tud ellenállni a játékok csábításának, ezért gyakorta éjszakákba nyúlóan próbálkozik a végső megoldást keresve. Másnap aztán karikás szemekkel érkezik a szerkesztőségbe, hogy diadalittasan bemutassa az éjszakai virrasztás eredményét: a játék végképernyőjét. Egy darabig testgyúró korszakát élte, de mikor már az összes pólóját kinőtte az izomzata, felhagyott vele. Idén kapott papírost arról, hogy érett, úgyhogy az utolsó akadály is elhárult azelől, hogy minden idejét a Nagy Őnek szentelje (majd csak akkor leszünk gondban, ha ennek a bizonyos Őnek a szerepét a számítógép helyett egy nőnemű egyén veszi át).
Special Activity (Munkaidőn túli időtöltés): Egész télen azért súlyzózik, hogy nyáron a Garda-tó partján izomkötegeit táncoltassa a szörfük hátán. Most, hogy már a KByte's GYM konditermében minden súlyt kívülről ismer, új hobbinak hódol: a rejtőzködésnek. Szó szerint elérhetetlen, megtalálhatatlan, utolérhetetlen...
Visual and Audional Orientation (Film, zene): Nincs ideje ilyen felesleges időpocsékolásra, de ha mégis, akkor a Kispál és a Borzot bömbölteti.

Koronczai Gáspár



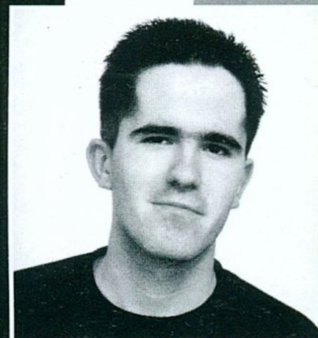
Codename (Fedőnév): Slam Master Flash
Karma (Életút): Viszonylag új csillag a színen, múltja alig három éves. Pártfogója és tanítómestere, Zolee (akihez testvéri szálak fűzik) árnyékából hamar kinőtt és egyéni stílusára sokan buknak, de legalább ugyanennyien kibuknak tőle. Az "egyéni stílus" alatt a metsző gúnyt, a kifinomult humort és a találó megjegyzéseket kell érteni (vajon kitől leste el?). Egy idő óta új hobbija van: nő. Mármint növekszik. És nem széltében! Azt hiszem a fotó magáért beszél, még Miki, a profi képmester sem talált olyan magas állványt, amiről le tudta volna fotózni a pofikáját. Imádja a sziszifuszi programokat (ez a stratégiai/gazdasági szimulációk gyűjtőneve), 10-15 órát is el tud játszani velük, aztán eldől, mint egy darab fa, majd másnap kezdi elölről.
Special Activity (munkaidőn túli időtöltés): Mint a beceneve is mutatja, a kosárlabda nagy szerelmese. 100-as a dobószázaléka - a gyűrű alól, ugyanis feléri. Példaképe nincs, helyette inkább tükörbe szokott nézni.
Visual and Audional Orientation (Film, zene): Imádja a mozit, mintegy évi 60.000 Ft-ot költ belépőre, pattogatott kukoricára, Túró Rudira, omlós sósperecre és kólára (+ ÁFA). Zenében a grunge stílust csípi (tudjátok: Pearl Jam, voltnincs Nirvana, Stone Temple Pilots), de a melódikusabb szerzőktől sem riad vissza (Suicidal Tendencies, Soundgarden), sőt a Cult is megtalálható a CD gyűjteményében.

Ancy



Codename (Fedőnév): Nice and Smooth
Karma (Életút): Az igazi pályát tévesztett. Cukrásznak tanult, de hamar felismerte, hogy kreativitását máshol sokkal inkább ki tudja élni, mint a lekváros dödölle formázásában. Ezért egy darabig beállt lemezt formázni... Innen már egyenes út vezetett az országos hírnév felé, ha az 576-os újságírói népszerűséget annak lehet nevezni. Kezdetektől fogva a komolyabb kihívásokkal kecsegtető kalandjátékokat kedveli, csak néha fanyalodik akciójátékokra (bár a DOOM-láz őt is megfertőzte). Az egyik legmegfontoltabb tag, mozgása a lassított filmekre emlékeztet. Ezt ellensúlyozandó nagyon pontos, kitartó és körültekintő. Jelenleg aktív militarista tevékenységet folytat, magyarul bezupálták és éppen sorkatonai szolgálatát tölti mint írnok. Egy ideje többet van a szerkesztőségben, mint a laktanyában (nem tudni, hogy hogy csinálja).
Special Activity (munkaidőn túli időtöltés): Még Ancynál is többet fordít mozilátogatásra. Viszont mindenkinél kevesebbet eszik, eddig még senki nem látta táplálékfelvétel közben. Ha éppen nem a filmvászon előtt ül, a minden extrával feltuningolt PC-jét gyömöszöli.
Visual and Audional Orientation (Film, zene): Mindent elfogyaszt, megemészt - ha filmről van szó. Zenevilágát viszont kizárólag egy együttes uralja: a Depeche Mode. Ennek megfelelően még soha nem mutatkozott más színű ruhában, mint feketében. Még a haja is alkalmazkodott a stílushoz.

Vári Zoltán



Codename (Fedőnév): Ugly Kid Zolee
Karma (Életút): Alapító tag. Egyike a legöregebb motorosoknak. Hírnevét egy remek holland kapcsolatának köszönheti, akitől még az "átkosban" elképesztő sebességgel importálta a programokat, persze akkor még más néven. A kezdetektől fogva barátság köti Martinhoz, aki bevezette az akkori C64-es elitbe, melynek gyorsan központi személyisége lett egy REDS nevű banda alapítótagjaként. A csapat azóta felbomlott, de a jó kapcsolat megmaradt az akkori társakkal. Ó, azok a régi szép idők... A "programvégigjátszó zseniből" azóta főszerkesztő lett és egy villanásnyi ideje sincs hosszabb lélegzetű leírások készítésére, minden idejét a kedvenc újságával való foglalkozás tölti ki.
Special Activity (munkaidőn túli időtöltés): Mivel a munkaideje napi 12-15 órából áll (főleg lapzárta környékén), ezért kedvenc időtöltése az alvás. Ezen túlmenően szeret táncolni (bár a ritmusérzéke tart a zéróhoz), nem veti meg a testes borokat (bár hamar kiüti magát), imád utazni és örömet okozni bárkinek.
Visual and Audional Orientation (Film, zene): Odavan a speciális effektekkel tarkított filmekért, amelyekben nem kell a sztorira figyelni, de szereti a gondolkodtató mozit is, ahol a látványosság a mondanivalóval helyet cserél. Zeneileg a két véglet között (RAP, Trash Metal) a hangulatától függően mindent megemészt.

Áprili Zoltán



Tisztelt Nagyérdemű! A Csevegő-történelem egyik legélesebb fordulópontjához érkeztünk el ezennel. A nemes eseményt méltó módon egy dupla oldalas összeállítással szeretném megünnepelni, melynek hangvétele azonban eltér az eddigiektől. A már megszokott humoros fordulatok, a kissé félszegen és elpiruló arccal elolvasott "keményebb" kifejezések, a tanmeséknek és cinikus kioktatásoknak tűnő válaszok után egy merőben új és eddig soha fel nem bukkant érzés szállta meg az alábbi sorokat: a melankólia. Igen, kissé bánatos vagyok, mert úgy érzem, hogy egy korszak lezárult. A mai világ és szűkebben véve a számítógépes közösség elindult valami olyan dolog felé, ami a régi motorosoknak szokatlan, taszító és rideg. Ez az izé leginkább az élvhajhászás, az irigység és a "biznisz" Bermuda-háromszögében fogant és egyre szaporodik, míg meg nem fojtja a benne résztvevőket. A monológommal minden tekintetben összecsengő, 8 oldalas (!) levelet kaptam néhány hete HERRICH álnevű olvasónktól, melynek most a legérdekesebb részleteit megosztom mindenkivel, aki egy kicsit is részvétet és felelősséget érez a szűkebb és tágabb értelemben vett jövőnkért.

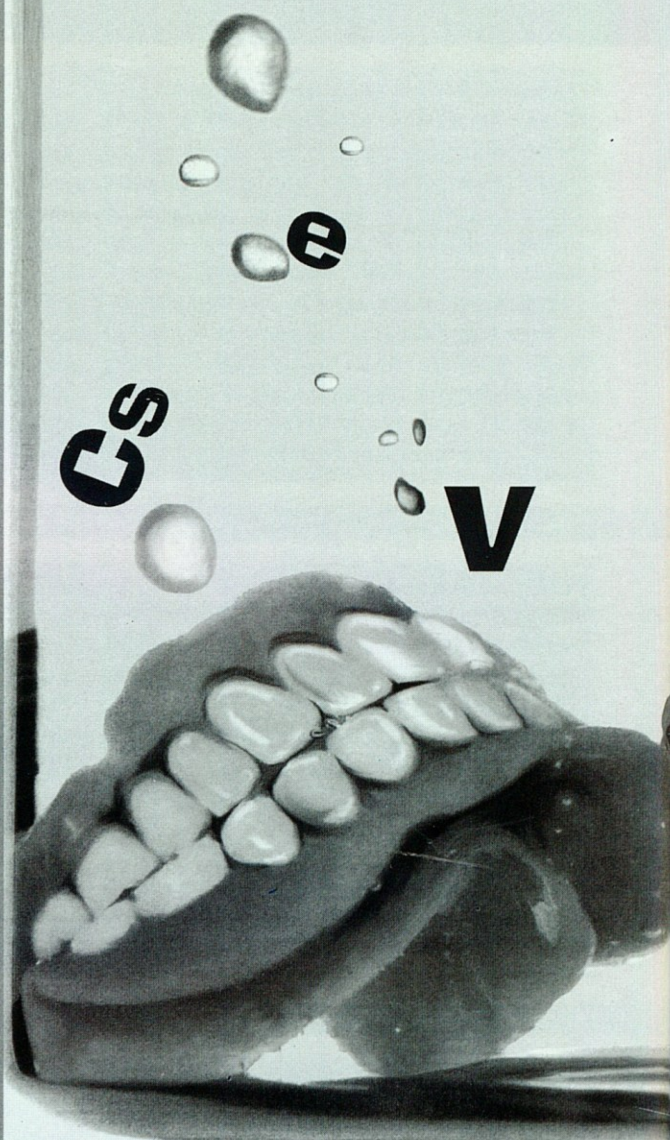
"Csaó Zolee! Most 3/4 2 van és olyan lehangolt vagyok, mint egy szajha (nem tudtam máshogy megfogalmazni, hogy ne legyen vulgáris). Délelőtt megnéztem az 576-ot a TV-ben. Miután megnéztem a műsort, felkerekedtem, hogy elnézzek az újságos felé, hátha... Reményeim valóra is váltak, mert ott virított az 576 a többi szaklap között (bár egyelőre csak egy nagy 5-öst láttam, a többi le volt takarva, de biztos voltam benne, hogy EZ lesz az, amiért jöttem). Ezután megkérdeztem, hogy "az ottan nem egy 576 KByte volna?". Mire az eladónő: "De igen" - és már meg is fordult, hogy levegye nekem, mire én: "Na és mennyiért vesztegetnek ma egy ilyet???". Miután kiderült, hogy nem volt áremelés (pedig biztos voltam benne, az új logó-design miatt), boldogan vásároltam meg és repeső szívvel szökelltem hazafelé (már csak azért is, mert barátnőm előzőleg megígérte, hogy délután beugrik hozzám... de ez nem tartozik ide).

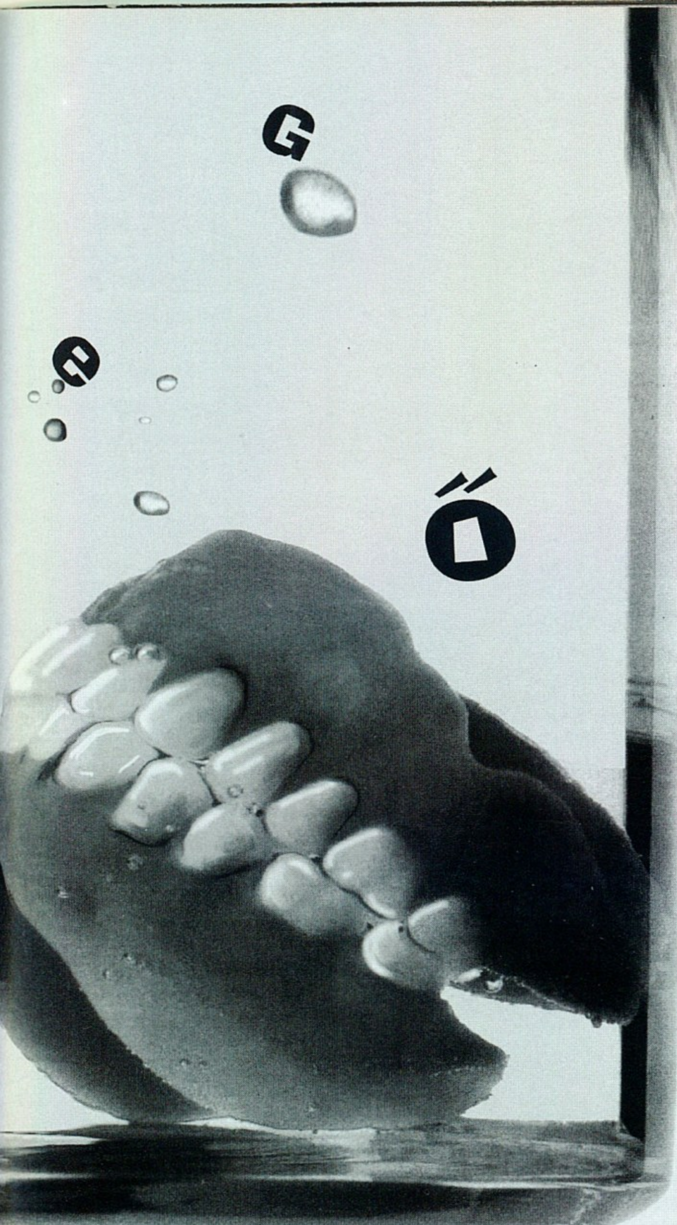
Aztán... szóval azóta átlapoztam az újságot párszor és háááát... Zolee! Majd minden hónapban megjelenik egy új masina, drágábbnál-drágábbak és persze jobbnál-jobbak, de mondd meg, ki az aki veszi ezeket? Ki győzi pénzzel a fejlődést? Pláne itt, egy ilyen tönkrement országban! Én személyi számítógépnek a 64-est és az Amigát tartom, a PC-t mondjuk, de azért az már más... Nincs semmi hangulata. Az eredeti játékok árai pedig a csillagos égben! Soha nem lesz még egy olyan gép, mint a C64-es és az Amiga 500. És ez bizony lehangoló. Olvasgatva a demók scrolljait és levelezve a scene tagjaival kiviláglik, hogy nyugaton is ez a helyzet, ugyanúgy gondolkodnak külföldön, az ún. fejlett államok lakói is. Valahogy egy világ megsemmisült, egy új pedig keletkezett, szinte az egyik napról a másikra. És itt már rég nem a konzolokról van szó! Azzal a perccel, amikor a business fölékerekedett a szórakoztatásnak, vége lett mindennek, még jópár évvel ezelőtt. A pénz az oka mindennek. A suliban, ahol egy egész PC-park van, egy új nemzedék fejlődik. Tagjai kívülről fújják a dolgokat, fiatalok, jó agyúak - és teljesen érzelemmentesek. Rossz rájuk nézni - a sok kis öntelt zseni! Persze azért programozásban, meg hozzáértésben megverem őket bármikor, de meddig leszünk képesek mi, nagy öregek, akik a C64-esen és Amigán, az IGAZI számítógépeken nevelkedtünk, lépést tartani velük???

Zolee gyerek, mit szólnál, ha rajzolnék nektek egy képregényt rólatok? De nem olyan Peter Parkerest, hanem valami egyéni alkotást. Nevet inkább nem írok most, majd ha csomagot küldök, akkor elég lesz megtudnod. De hát mit számít nektek egy név? Holnapra úgyis elfelejted. És engem is. És ezt a levelet. És a számítógépeket..."

Kedves Herrich, Tercsi, Fercsi, Kata, Klára és valahány név az országban! Szívemből beszélt kollégánk. Valóban fordulópont előtt áll a szűkebb és tágabb értelemben vett történelmünk. Az a nemzedék, amelynek az újság tagjai közül jópáran tagjai vagyunk, még emlékszik azokra a régi szép időkre, amikor a számítógépes baráti körök nemcsak a programok zúgmásolásában merült ki (mert minek tagadni, ezen mindenki átesik, mint a bárányhimlőn), hanem közös bulikon, bécsi és grazi "kiszállásokon", éjszakai borgőzös és vodkaszagú dülöngéléseken is részt vettek - azaz igazi BARÁTOK voltak. Nem számított, hogy valaki éppen le volt égve, ha egy igazi McDonald's kajálásról volt szó, akkor mindenki feldobott egy kilót, és degeszre tömtük magunkat valamennyien. Emlékszem, egyszer Martin meg én fogadtunk egy sráccal, hogy fejenként megeszünk a Mekiben 500 forintnyi kaját. Na persze akkor még nem volt 170 egy BigMac és nem kellett a nagykrumpliért egy százast perkálni. Mikor kihozták a pontosan 501 forintnyi papit (6 nagykrumpli, 4 BigMac, 4 Shake, 2 nagykóla!), enyhe remegés járta át a gyomrom, de már nem volt visszakozz. Persze nem vesztettük el a bulit, de az is tuti, hogy a körülöttünk ülő szurkolók is jól laktak a suttyomban átpasszolt krumplikötegektől és shake-szippantásoktól. Öt napig nem ért össze a derekamon a szíj, de megérte, mert halálra röhögtük magunkat...

Vagy emlékszem, amikor 6-7 éve Martin haverommal elhatároztuk, hogy lesz ami lesz, jól érezzük magunkat. Ruppótlanul (mint akkortájt elég gyakran) baktattunk a pesti éjszakában, míg egy éjjel-nappali





közért fel nem tűnt a láthatáron. Egymásra néztünk és rögtön tudtuk, hogy eljött a mi időnk. Ott helyben benyakaltunk egy-egy Hubertust (én) és vodkát (Martin), hogy az üvegvisszaváltással ne kelljen bíbelődni, majd még egyet magunkhoz markoltunk, hogy legyen mibe kapaszkodni és kiültünk a közeli parkban egy padra. Megbeszéltük a világ állását (játékok végigjátszása, a következő ausztriai party időpontja, lányok popsija, stb), megkínáltunk egy öreg hobót a maradék italunkból (aki a mai napig hálásan int, ha arra járunk) és kissé bizonytalan léptekkel elindultunk valamerre. Elhatároztuk, hogy csak angolul fogunk beszélni - az inkognitónk megőrzése érdekében. Ilyen folyékonyan még soha nem társalogtam valakivel, bár, mivel fél szavakból is megértettük egymást, elég volt annyit mondanom, hogy "Martin, ööööö, you know...", máris tudta, hogy húzódjunk félre egy laza stöcire. Az egyik utcában három néger srác jött szembe, szintén kissé illuminált állapotban. Erre Martin gondolt egyet és fennhangon nyomta nekik a vakító polgári-jogi harcos sódert: "Free Mandela, free South-Africa!" A három feka teljesen beindult: "Hey, yenkies!" (sajnos a többit nem értettem, mert ők is csak ennyit tudtak angolul, a többit bantu nyelven adták elő...

De itt van a másik állati emlékem: Jean, Martin és jómagam elhatároztuk, hogy meglátogatjuk haverjainkat, az osztrák scene akkori legnagyobb élő legendáit (Antitrack, Crazy Banana, Floydl) Grazban. Ilyen csúcs guyokat még nem hordott a hátán a Föld: egész nap hurcoltak bennünket a legjobb helyekre, együtt hülyéskedtünk, este megismerkedtünk a biliárd rejtelmeivel (ahol sikerült összekevernem a német "schiessen" és "scheissen" - "lőni" és "sz*rni" - szavakat és amikor én következtem a német tudásom legjavát adva kiböktem, hogy "most én sz*rok"). Éjjel 12-kor még betértünk egy helyi vidámparkba, ahol, miután egy ringlispilen majdnem kirepültem a fülkéből, a partnernőm (az egyik srác "intellektuális" nővére) félreérthetetlenül tudtomra adta, hogy este még számít az aktivitásomra. Természetesen Martin és Jean sem tétlenkedett, az osztrák csajok csak úgy zsongtak körülöttük, mert mindenben (evésben, ivásban, célbadobásban, humorban) jobbak voltak, mint a habsburg kollégáik. Mire hajnali három felé hazakecmeregtünk, Martin és Jean úgy zuhantak bele az ágyba, és bár tudtam, hogy a hölgyemény epedve vár a szobájában, már csak annyi erőm volt, hogy az egyik bakkancsomat levegyem és én is beájultam a paplanok közé. Másnap este indultunk haza, egész végig horrortörténetekkel traktáltuk egymást, aztán mikor átértünk a határon, ránkborult az éjszaka és egy olyan vastagságú ködtakaró, hogy az orrunkig se láttunk. 20 km/órás sebességgel bandukoltunk a kocsival, az úttestre felfestett vonalak alapján tájékozódtunk, majd egyszercsak a tejködből felbukkant egy kéz, egy kar, egy fej... Valaki ebben az időben stoppolt! Még jó, hogy Jean épp azelőtt mesélte el a Stoppos című horrorfilmet, úgyhogy felálló hajjal, falfehérre váltan és gyöngyöző homlokkal téptünk el (a már említett 20 km/órás sebességgel) a szerencsétlen mellett. Tíz perc múlva Martin félénken jelzi, hogy rájött a szükség. Erre Jean is rákontrázott, hogy neki is kéne. Két perc múlva hárman álltunk a járó motorú autó mellett, egyik kezünkkel a "csövet" lógatva, másikkal pedig egymás kezét szorítva, nehogy egy pillanatra is elveszítsük a kontaktust valamelyikőnkkel... Rém jó volt!

Szóval én az ilyen dolgokat hiányolom a mai skacokból. Az összetartást, az apró dolgok értékelését, a másik megbecsülését és nem állandóan a pénz és a csillogás hajkurászását. Ez mind bullshit! Nemcsak az a tuti srác, akinek a papi vagy a mami összegürizi a 10-15.000 forintnyi játékravalót, hogy aztán csemetéjük büszkén prezentálja a lefittyedő szájjal bámuló haverjainak az új szerzeményét: bebebeee, faszikáim, nekem má' megvan! Ezzel összhangban szeretnék még valamit tisztázni. Az újságba nem azért tettük bele a sokak által kritizált játékgépeket, hogy csakazértis borsot törjünk az orrotok alá. Nem! Viszont mi is látjuk, hogy merre fejlődik tovább a szórakoztatóipar, és nem akarjuk, hogy azok, akiknek nem sarki zöldséges, szexlokál tulajdonos vagy korunk pittyegős, zebrán telefonálós "vállalkozó" az apukája, az is tudomást szerezzen az újdonságokról. Olvassátok el nyugodtan, nem lesz attól senki sem kevesebb, ha csak tudomása van a dolgokról, de nincs rá módja, hogy kipróbálja. Amit elolvastok és megjegyeztek, az a tiétek és senki nem veheti el tőletek.

Tudom, hogy ez a mostani Csevegő egy kicsit más, mint a többi, de eddig mindig Ti beszéltetek, most pedig én is elmondtam a monológomat. Azért remélem tetszett... Végezetül még egy kis jövőbe tekintés a nyári szünet előtt. Hogy mindenki elégedetten vegye majd kézbe a következő számunkat is, tervezünk egy kis kozmetikázást a tartalomban: régi és új rovatok jönnek, átalakul kissé a belső szerkezet, sőt egy extra meglepetést is tartogatunk számotokra. De addig is mindenki számára kellemes nyaralást, gyöngyöző korsójú sörözéseket, szalmonellamentes fagyizásokat, mmmmÁMOR-os éjszakákat, egyszóval minden jót kívánok a szerkesztőség valamennyi tagja nevében: Zolee



Üdvözlök minden szerepjátékrajongót! A mostani (és néhány későbbi) Fantazmagóriában az AD&D egyik legösszetettebb és legellentmondásosabb részével szeretnék bővebben foglalkozni: a jellemekkel. Az AD&D-ben kilencféle jellem létezik, elvileg csakis ezektől függ karakterünk viselkedése. Igenám, de akkor összvissz 9-féle embertípus él egy többmilliós világon? Vagy mondjuk Kitiara és Fzoul Chembryl (a TSR szerint mindketten törvényes gonoszok) minden körülmények között ugyanúgy viselkedne? Nyilvánvalóan nem, és épp ez az AD&D jellemrendszerének legfőbb hiányossága. Nameg nincsenek kidolgozva a jellemvonások, a karakterek lehetséges félelmei és gyengéi sem. Amellett a kissé elvont jellemek miatt gyakran bontakozik ki parázs vita a játékosok között, hogy pl. egy jó karakternek mit szabad és mit nem. A most induló és három részesre tervezett, jellemekkel foglalkozó sorozattal ezügyben szeretnék az olvasóknak némi segítséget nyújtani. Tehát akkor kezdjük mondjuk a jó jellemekkel:

A TÖRVÉNYTISZTELŐ JÓ

Talán az összes jó jellem közül a törvénytisztelő jó (Lawful good) a legpozitívabb. Az ilyen jellemmel megáldott/megvert karakterek társaikért és barátaikért akár az életüket is feláldozzák, hajlamosak még a legnagyobb vétkeket is viszonylag könnyen megbocsátani. Ellenfeleiket nem megsemmisíteni akarják, hanem lefegyverezni, ártalmatlanná tenni. Ez persze nem jelenti azt, hogy végveszélyben ne lennének határozottak és kíméletlenek, csak éppenséggel tisztelik az életet. A társadalmi és egyéb hierarchiát minden körülmények között betartják, már ha ez nem ütközik magasztos elveikkel. Majd minden cselekedetüket a lovagiasság diktálja, például sosem hazudnak (csak NAGYON indokolt esetben), ájult és magatehetetlen ellenfeleiket nem ölik meg (legfeljebb leütik).

Osztozkodásnál: a "mindenkinek ugyanannyit" elv hívei, azaz a zsákmányt mindig egyenlő részre osztják (ez vonatkozik az ájult vagy halott karakterek jussára is). Az utóbbiak feltámasztási költségeit akár saját zsebükből is finanszírozzák.

Belharcnál (népszerűbb nevén parti attack): ők maguk ilyesmibe csak a legvégső esetben keverednek, ilyenkor is inkább csak a küzdőfeleket próbálják szétválasztani. A legyőzött karaktert semmi esetre sem ölik meg, legfeljebb lefegyverzik és magára hagyják.

A SEMLEGES JÓ

A semleges jó (Neutral good) karakterekre is többé-kevésbé igazak az előbb leírtak, azaz tisztelik az életet, bajtársaikhoz hűségesek, stb. A törvényeket viszont már nem tartják be olyan mereven, az igazságot többre tartják (ez vonatkozik a lovagiasság íratlan szabályaira is). Egy semleges jó karakter szükség esetén már nyugodt szívvel végezhet magatehetetlen ellenféllel is, ha az a későbbiekben veszélytetheti a saját vagy társai biztonságát. Ha a szükség úgy diktálja, könyörtelenek és kemények is tudnak lenni, de alapjában véve jószívű, humanista beállítottságú fickók.

Osztozkodásnál: ők is az egyenlő elosztás hívei, de ez csak azokra vonatkozik, akik tevékenyen részt is vettek a csatában. Felfogásuk szerint a kibicelőket nem illeti meg a teljes rész, legfeljebb némi "vigaszdíj". Saját érdekeiket minden esetre határozottabban képviselik, mint mondjuk egy törvényes jó karakter.

Belharcnál: egy gonosz karakter ellen alkalmasint igen keményen lépnek fel, akár a fegyveres harc sem kizárt. Ilyenkor a halálig szoktak küzdeni, kegyelmet nem ismerve. Többnyire azért beérik egy-egy határozott figyelmeztetéssel vagy fenyegetéssel (főleg ha ellenfelüknek megbízható barátai vannak a csapaton belül).

A KAOTIKUS JÓ

A kaotikus jó (Chaotic good) viszont már egy erősen individualista beállítottságú jellem, az ilyen karakterek cselekedeteit meglehetősen nehéz előre megjósolni. Dühükben elég vad dolgokra is képesek, de alapjában véve ők is tisztelik az életet. A törvényeket ezzel szemben nem tartják sokra, huzamosabb ideig egy rendezett közösségben se tudnak megmaradni. Tipikus népi hősök, akik mindenfajta igazságtalanság ellen fanatikusan küzdenek. Ilyenkor nem nagyon válogatnak az eszközökben. Ellenségeikkel szemben rendkívül kegyetlenek is tudnak lenni, barátaikhoz és szövetségeseikhez viszont hűségesek, egy-két futó összezerzdülés persze azért benne van a pakliban...

Osztozkodásnál: általában azt a nézetet vallják, hogy mindenki csak annyit kapjon, amennyit megérdemel. Arról viszont, hogy ki mennyit érdemel, már meglehetősen sajátos elképzeléseik vannak. Néha el-eltesznek valami apróságot (varázsgyűrű, varázspálca), mondván: "én öltem meg a legtöbb ellenfelet, tehát engem illet a zsákmány java". Az ilyen kis csínyektől eltekintve amúgy nem szokták társaikat átverni, ha valami nem tetszik, azt kerek perec kimondják (már ha ez nem jelent veszélyt a testi épségükre).

Belharcnál: hirtelen haragúak, tehát gyakran nyúlnak kardjukhoz (varázsbotjukhoz, szent szimbólumukhoz). Halálos küzdelmekbe viszont nagyon ritkán bonyolódnak, főleg a csapaton belül. Ez persze nem jelenti azt, hogy egy kaotikus gonosz karakterrel hosszabb ideig együtt tudnának működni.

Végezetül pedig jöjjön egy rövidke ismertető a TSR legfrisebb kiadványairól. Bizonyára sok mesélő igyekszik történeteibe pár váratlan eseménnyel, találkozással (random encounter) egy kis színt vinni. Sajna e célra az eddig kiadott találkozási táblázatok nem voltak igazán alkalmasak, elvégre 3D6 ork vagy 1D6 troll legyilkolása egy idő után már elég unalmassá válhat. Ezzel szemben a DECK OF ENCOUNTERS nevezetű kis boxed set előregenerált találkozások százait tartalmazza, amikben nem csak csúnya nagy szörnyeket kell felaprítanunk, hanem az agyunkat sem árt használni. Minden találkozás részletes leírását egy kis kártyán olvashatjuk, ezeket vaszélyességi szint, éghajlat, domborzat, a találkozás típusa és a megszerezhető XP szerint rendszerezhetjük. Nekem személyszerint nagyon tetszik ez az új kiegészítő, ugyanis már rettenetesen untam a parti ellen özönlő goblinok, orkok és útonállók armadáját (a tömegesen megjelenő patkányokról nem is beszélve).

A másik nagy érdeklődésre számot tartó újdonság a RUINS OF UNDERMOUNTAIN II - THE DEEP LEVELS. Bizonyára sokan hallottak már a Ruins of Undermountain boxed set-ről, amely annak idején óriási sikert aratott. Ez a kiadvány a Waterdeep (Forgotten Realms) alatt húzódó gigászi kazamatarendszer felső szintjeit ismertette hihetetlen részletességgel. Nekem volt szerencsém itt játszani, mit mondjak, elég brutális élmény volt. Csak úgy hemzsegtek a durvábbnál durvább ellenfelek és NPC-k, valamint a hatalmas szintek feltérképezésével szintén alaposan megszenvedt a parti. Persze a jutalom sem maradt el, a szerencsés túlélőkre töménytelen mennyiségű XP, arany és varázstárgy várt. A második rész ott folytatódik, ahol az első abbamaradt, csak ezúttal még durvább szörnyekkel kell harcolnunk még mesésebb kincsekért. Ezek után evidens, hogy kemény karakterekkel kell indulnunk: mondjuk 7-8. szint legyen az alsó határ. A dobozban egy 127 oldalas leírást találunk a 4 darab A1-es térképhez, egy kis füzetet tele új szörnyekkel, valamint néhány előre kidolgozott, "könnyed" kis levezető kalandot. Az egyes szinteket külön-külön is lejátszhatjuk, persze az igazi kihívást a teljes labirintus felderítése és kifosztása jelenti. Ahogy így olvasgatom az ellenfelek listáját, ez elég nehéz feladat lesz... Nem akarok most hosszan ömlengeni az anyagról (már amúgy is túlléptem a Zolee által megadott karaktermenyiséget), úgyhogy csak egy dolgot javaslok: aki nem sajnálja a pénzt egy jó és színvonalas modul/boxed set megvásárlására, az feltétlenül szerezze be ezt az anyagot. Mint mindig, most is a SILVERLAND szerepjáték szaküzlet kínálatából válogattuk össze a bemutatott kellékeket.

Hát akkor ennyit az ehavi újdonságokról. Minden kedves olvasónknak jó nyaralást kívánok, én személy szerint már be is csomagoltam, gyorsan a hónom alá csapom az Undermountain II-t és nyomulok le a Balcsira. Bye!

T.J.

Előszó: Ha emlékezetem nem csal, eddig egyetlen egy (CAR & DRIVER) "szimu" programmal találkoztam, amely az SVGA felbontással kacérkodott. Felemás érzelmek fűznek hozzá - elsősorban a lassú képváltások itták be magukat emlékeimbe -, ezért nagy várakozással, ugyanakkor nem titkolt kétségekkel installáltam fel a Virgin üdvöskéjét, az Overlord-ot...

Az indításnál nem voltak memória gondjaim, az 1942 leírásban említett "homi", config.sys-em és autoexec.bat-om megállta helyét, ez már önmagában egy pozitívum! A program "SETUP-olására" az "overlord.cfg" file "OL"-könyvtárból való eltüntetése (DEL) után, vagy a szűzen felinstallált program első indításánál van lehetőségünk. Talán a későbbiekből majd kiderül, miért tartottam fontosnak ezt még itt az elején közölni...



A program bejelentkezésekor vártam a már-már kötelező film bejátszást, helyette "csak" egy (az SVGA felbontásból adódóan rendkívül finoman kidolgozott) kezdőképpel szembesültem, mely alatt szólt egy zene, majd idővel a kép fölött megjelent a főmenü. Ennek ismertetésében haladjunk fentről lefelé:

Credits: A program szerző gárdájának névsora, fehér betűkkel, füstszínű "plexi"-re nyomva. Szép.

Örömmel fedezem fel, a programban megadott dátumból, hogy igen-igen frissen sikerült a birtokába jutnom, igaz, a lapzárta előtt 3-4 nappal, most éjt nappallá téve, a strandolás, és egy fa hűs árnyékában való "döglés" művészetét vagyok kénytelen feláldozni a 32 celsius fokos számítógépes szentéjem forró oltárán! (Többet nem panaszkodom!)



OVER

Demo: Részletek különböző csatajelenetekből - "ILYET MÉG NEM LÁTTAM!!!" szaladt ki a számon, de hogy tovább csigázzam az olvasó érdeklődését, hogy "milyet nem láttam még", arról csak később...

Configure: a program konfigurálása, nehézségi fokozatok beállítása, a CURRENT OPERATING CONDITIONS táblán.

-**Mission Type**: 11 féle megnevezésből - amely általában a célpontra utal -, választva specifikálhatjuk támadásaink csapás irányát. (Pl. ha kipécézzük magunknak a vonatokat, többnyire állomások, vasúti hidak, szerelvények lesznek a feladatban meghatározott célpontok.)

-**Rank**: után 5 rendfokozat áll. Ha magasra emeljük, a tábla többi pontja is "keményedik".

-**Fuel**: üzemanyag (véges, vagy végtelen).

-**Vulnerability**: sebezhetőség,megtámadhatóság (ki-be).

-**Arms**: fegyverzet (véges, vagy kifogyhatatlan).

-**Targets**: célpont megsemmisíthetősége (könnyű, közepes, nehéz).

-**Enemy Activity**: ellenség aktivitása (alacsony, közepes, magas).

-**Starting Pos**: kezdési pozíció (a kifutópályáról, vagy egyből a levegőből).

-**Real Time**: valós idő (a harctól, vagy az észlelés pillanatától (?)).

-**Control Type**: billentyűzet, jostick, stb..

-**Separate Rudder**: Joy kalibrálás.

-**Sound**: hanghatások (minden ki, csak a motor, minden be).

-**Music**: zene (ki-be).

-**Detail Level**: gépünk képességeinek programhoz "hangolása" (386, 486, 486DX33, Fastest).

-**Auto Detail**: (ki-be).

-**Auto Window**: (ki-be).

-**Screen Fades**: képernyő fakulás (?) (ki-be).







-**Valami olvashatatlan**: (?).

ACCEPT után találkozunk először, a "kraftwerkes" küllemű, faragottarcú, "digi-fejű" (raytraceres szemmel nézve szép) parancsnokunkkal, majd a reptér fél-felülnézetével, mely bár ügyesen álcázza magát, szintén egy nagy menü.

Amíg a pointerünk egy semleges területen tanyázik, a képernyő alján egy felirat, annak mozgatására ösztökél, egyébként meg ha találunk valami használható épületet, ahová beléphetünk, kiírja annak nevét.

-**Bedroom**: A pilóta (azaz a mi) szobánk. Gyönyörűen kidolgozott, részletgazdag környezet fogad bennünket. A falon lévő kép bár nem látható tisztán, mégis felkeltette az érdeklődésem. A "Diary" naplóban való lapozgatáson - és a pályafutásunk áttekintésén - kívül itt más hasznos tevékenység nem folytatható. Exit után ismét a repteret látjuk.





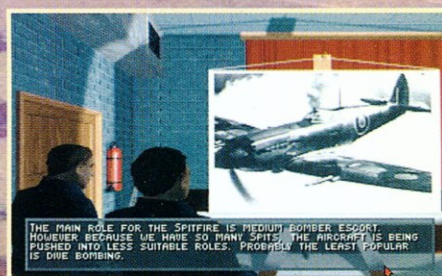
-Ops Room: EZT FELTÉTLEN KERESSÜK FEL!!! Első pillantásra egy szokvány eligazításba csöppenünk, térképpel, megszövegezett feladatokkal. A képernyőre bökés (legelőször kilépési szándékkal történt, mert azt hittem, hogy csak ennyi...) után következik a MEGLEPETÉS, mert az előbbi, de már besötétített, és vöröses fényben úszó szobában megkezdődik a filmvetítés. A felderítőgépek által készített filmeket nézegethetjük akár unalomig, tanulmányozhatjuk, sulykolhatjuk a célterület jellemzőit, az azonosításra fel-

használható tereptárgyak elhelyezkedését. (Hasonló megoldással a Fighter Bomber-ben, és a Thunder Hawk nevű programokban találkozhattunk, de ez azoktól már fényévekre jár!) Újabb bökés után a vörös fény ismét fehérre vált, és most már - jelen esetben - annak a hídnak a diafelvételét mutatja, melyen át fog haladni a támadásra kiszemelt szerelvény. Újabb bökések után a diák, és a hozzájuk fűzött szövegek cserélődnek, és amikor elfogynak, az eligazítás újabb filmvetítéssel folytatódik, ÉN PEDIG CSAK ÜLÖK, ÉS ÁMULOK MINT A MOZIBAN!!!!, pedig még az eligazításnak csak a felderítési adatokkal foglakozó részén vagyunk túl. (ÉS akármilyen hihetetlen, arányban eltalált) JÓ ELIGAZÍTÁSSAL MÉG SOHA, EGYETLEN PROGRAMBAN SEM TALÁLKOZTAM!!!

-**Overlord Brief**: tájékoztató az inváziós előkészületekről.

-**Aircraft Brief**: A Spitfire, Typhoon, Mustang, Mitchell, FW 190, JU 88, és a Me 109 fényképes, (az első három animált!) bemutatói. A REPÜLŐGÉPEK KIDOLGOZÁSA, FESTÉSE FANTASZTIKUS, MINDEN EDDIGINÉL JOBB!!!

-**Gun Camera Film**: a fotogéppuska által felvett filmek visszanézési, szerkesztési lehetőségei. (Ebben a cikkben nem részletezem, ha érdemesnek találjuk, egyszer visszatérünk rá.)





LORD

NEM UNALMAS, érdeklődéssel figyelem, miközben azon kapom magam, hogy már hangolódnak az idegszálaim, alig várom, hogy ott lehessek, lőhessem, pusztíthassam az ellenség utánpótlásait, V1-es rakéta indító állványait...) A felderítési adatok után tájékoztató következik az ellenség megjelenni várható technikájáról, a saját függesztmények miértjének okairól. Amikor már ezen is túl vagyunk, ki-ki a szorgalmától, elszántságától függően átveheti a leckét külön-külön még egyszer, az OPTION SUMMARY táblán:

-**Campaign Status**-ra bökve, a táblán három kép látható, melyekre bökve, az ellenség különböző (védelmi-, támadó stb.) aktivitásáról kapunk tájékoztatást.

-**Target Status**: 9 további célponttípusról ad tájékoztatót, de itt sem akárhogy, hanem térképes, filmes bemutatóval fűszerezve. ENNYIRE RÉSZLETEZŐ, (ráadásul a megfelelő





-**Repeat Brief**: helyett inkább kilibbenek az ajtón.

A következő épület, a **C.O.'s Office.** Többször is felkerestem, soha nem volt bent senki, nem találtam semmit, talán majd később...

A **Planning Room**-bam található, a már ismertetett CURRENT OPERATIONS CONDITIONS tábla.

A **Gate House** a kapus szoba. Katona korunkban innen küldtek vissza, ha hosszú volt a hajunk, ha nem volt nálunk varrókészlet, ha nem tetszett a képünk a kapusnak, vagy ha éppenséggel tetszett, és buzeráns hangulatban volt. Szóval csupa kellemes emlék tolul fel bennem ennek a házikó nevének hallatán, de visszatérve a programhoz itt a mentés (Save Game), újrakezdés (New Start), töltés (Load Game), kilépés (Quit), vagy a folytatás (Continue) helye.

A **Dispersal** épületben elolvashatjuk a háborús tudósításokat, egy leszakadt oldalkormány felületen megnézhetjük elért pontjainkat, belekukkanthatunk a Logbook-ba, vagy ha rábökünk a **Notice Boardra**, új, vagy az eddigitől eltérő géptípusra nyergelhetünk, esetleg ha sokat bökdösünk, egy újabb eligazítás áradatot zúdíthatunk nyakunkba... A **Tower**-ban már csak ACCEPTálnunk kell a kijelölt feladatot, és indul is a bevetés.

A repülőgép műszerfala tulajdonképpen szép, de nem estem tőle hasra. A táj, a tereptárgyak, ill. minden ami a gépen kívül van gyönyörű, de ezért a gyönyörért nagy árat kell fizetnünk. A kép nagyfelbontásban erőteljesen rángat, lehetetlenné téve például a finom célzást. Gyanítom, hogy nem is annyira az alaplapom (40 MHz-es 486 DLC), mint inkább a jó öreg TRIDENT-kártyám döcörög ilyen kínkeservesen.

A hanghatások fenomenálisak, a kakukk hangjában - még a reptéren - percekig gyönyörködtem. Külső nézetben (már említettem) a gépek festése EGYEDÜLÁLLÓAN RÉSZLETEZETT, nagyon-nagyon szépek! A szárnyak belépőélei sárgára vannak festve, a kipufogócsövek megszámolhatóan elkülönülnek, futómű nyitás után a csíkos festés a futószárakon is látható, sőt, a gépen több helyen is felfedezhetők KORMOS-OLAJOS KOSZCSÍKOK! Soroljam még? Lehetne még sok mindenről írni, pl. hogy az OVERLORD elnevezés mit takar, de



mivel pár okos(kodó) olvasó kifogásolta a sok "rizsát" a leírások elején, ezeket most (el)hagyom. Különben is a kánikulában már forr az agyam, rohanok a zuhany alá! ***SZJVC***

ÉRTÉKELŐ

grafika	92%
hang/zene	89%
kezelhetőség	88%
kihívás	78%

ÖSSZHATÁS 89%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

1942: fogalommá vált a név a C64-es, Amigás és árkádos rajongók körében. Valamikor a nyolcvanas évek derekán jelent meg a ma már klasszikusnak számító játék először a játéktermekben, majd folyamatosan hódította meg a számítógépes közönséget is. 1999: kevésbé jelentős dátum, az ezredfordulót megelőző év. Más okból viszont nevezetes ez az évszám. Ekkor játszódik a Core Design legújabb akciójátéka, a Banshee, amely a 94-es nyár legnagyobb szenzációjának ígérkezik.

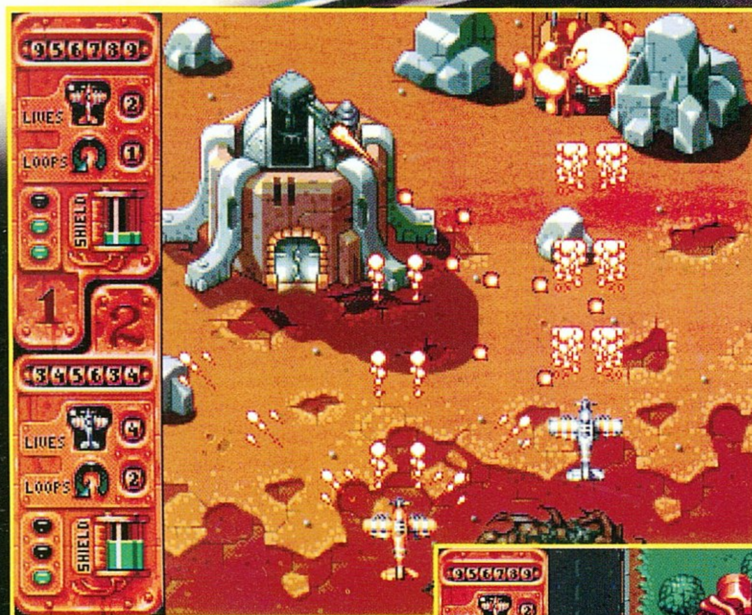
A jócskán sci-fi környezetbe ágyazott sztori szerint a JÓFIÚ, Sven Svardensvart egymaga szembeszáll a saját maga által épített, a harmincas évekbeli légicsaták emlékét őrző gépével, a BANSHEE-vel a ROSSZFIÚ Blardax Maldrear, a Styx Birodalom feje ellen, aki viszont egy XXI. századbeli fejlettségű flottát birtokol és a Föld békés lakosságának leigázására készül. Annak ellenére, hogy a történet nem fog Arany Pálma díjat kapni, a játék annál inkább érdemelné ki a Minden Idők Legprofibb Aero Akciójátéka címet. Mesterien oldották meg a lövöldözős játékok nagy hibáját, a "lehetetlen küldetések" nevű csapdát, amibe sok fejlesztő beleesik. A rengeteg felvehető extra (csak néhány a sok közül: négy féle extra-lövés, négy féle lövedék és bomba, sebességgyorsító, tűzerő növelő, energianövelő, rövid időre sérthetetlenné tevő ún. loop, stb.) segítségével mindig marad egy halvány reménysugár, hogy "ha ezt fel tudtam volna venni, akkor biztos ki tudtam volna nyírni a főszörnyet".

Apropó főszörnyek. A pályákon akad belőlük dögivel, általában szintenként több is. Az első pályán például először két melák repülő állja utunkat, majd három tengeralattjárót kell a hullámsírba küldenünk, míg végül egy hatalmas daru torlaszolja el a kijáratot, de a második pálya végén őrködő robot sem pite. A harmadik szinten már egy űrhajó fedélzetén tevékenykedünk, ami innentől végigkísér a negyedik pálya végéig, ahol ismét egy gigantikus robot lesz az ellenfelünk. Nem lesz könnyű falat, mert alighogy nagynehezen szétlőttük a dögöt, újra rekonstruálja magát és beindítja a Styx bolygó önmegsemmisítő rendszerét és csak 60 másodpercünk lesz arra, hogy ismét kitapossuk belőle az életet utolsó szikráját és még el is húzzuk a csíkot a planétáról...

A játék legjobban megoldott technikai része az animációk sokrétűsége és a grafika mozgatása. Minden pályán találkozunk majd olyan elemekkel, amelyek nem nagyszabásúak ugyan, de külön figyelmet érdemelnek és emelik a program összhatását. Mire is gondolok? Például a kilőtt személyszállítókból parányi égő emberek futnak ki, akiknek halálsikolya rendkívül élethű, vagy az első pályán rázendítő eső effekt is szemetgyönyörködtető - pedig akár el is maradhatott volna, nem feltétlenül fontos eleme a játéknak, csak hangulatfokozó hatású. És annak ellenére, hogy gyakorta 25-30 sprite, grafikai elem is mozgolódik a képernyőn, az akció soha nem akad meg, semmi botladozás nem tapasztalható a mozgatási rutinban. Ezzel párhuzamosan érdemes megjegyezni, hogy mindezt 256 színnel, 320x2048-as felbontás mellett, 25 képkocka/másodperces teljesítmény mellett éri el a program. Szemtelenül jó a két játékos üzemmód megvalósítása is, a plusz egy játékos irányítása sem okoz gondot a programnak.

A játék tesztelése A1200-esen történt, ahol a állóképekből állt az intro és ezek vezettek át a pályák között is. Ígéretek szerint a közeljövőben megjelenő CD32-es változatban mindezek pergő filmbejátszások lesznek, továbbá a zene is CD minőségben zeng majd a hangszórókból.

BANSHEE





ÉRTÉKELŐ

grafika	94%
hang/zene	90%
kezelhetőség	88%
kihívás	78%

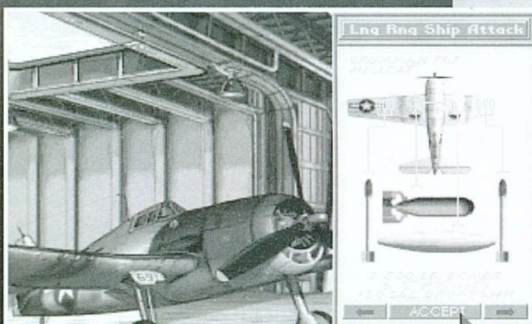
ÖSSZHATÁS 94%

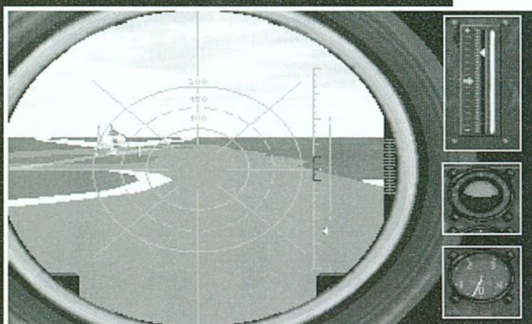
TESZTELVE: A1200

VERZIÓK: A1200, CD32

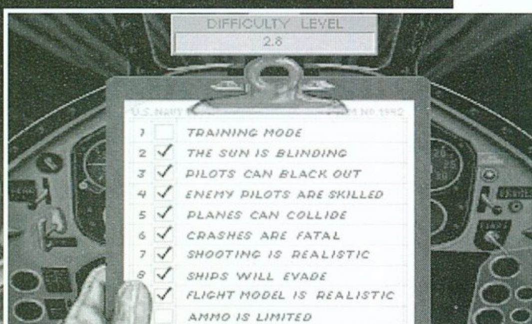
1942

THE PACIFIC AIR WAR









Előszó: Szeretem a logikai feladványokat, de csak akkor, ha önként, és kedvtelésből törhetem rajtuk a fejem. Amikor rám kényszerítik, és más, fontosabb dolgoktól rabolják az időm, akkor bizony már kifejezetten bosszantanak. Hogy jön ez most ide? Úgy, hogy a július/augusztusi duplaszámban megjelenő szimulátor-programok közül kettőnek az elindítása is csak időt rabló, hosszas próbálgatás után sikerült. Az ismerőseim a megmondhatói, hogy a különböző, és nálam nagy számban előforduló szimulátorok miatt másokéhoz képest elképesztően hosszú, és szövevényes (a rossznyelvek szerint kifejezetten "buzi") config.sys és autoexec.bat található a gyökérkönyvtárban. Amikor már ezek is csődöt mondanak, hagyja el ajkam a csendes fohász: "inkább írnál keresztrejtvényt, mint szimulátort!". És sajnos ezalól, az "origi" programok sem kivételek. Kerülendő a hitelrontás vádját, nem írom le mely programok indító file-ja volt eleve "gyári" hibás, ill. a bootdisk generálás unalmas percei után, hány programnál kellett még hosszasan nyomozni, a "kedveske" apócái és anyócái elképzelésén túl, vajon még éppen mi a frászkarikát is kíván...

Kímélendő az olvasó kánikulától megviselt idegrendszerét, kivételesen a nálam bevált (4 mega RAM-om van) "indító beállítás" ismertetésével kezdem a leírást:

CONFIG.SYS:

```
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=HIMEM.SYS
DEVICE=EMM386.EXE_RAM_X=B000-C400_/D=48_FRAME=E000_68000
FILES=25
BUFFERS=20
```

AUTOEXEC.BAT:

LOAD MOUSE.COM (a HILOADRA pl. már nem indult el!)

```
C:
CD 1942
1942
```

A program hardware igénye:

-386 SX processor (386 DX 33MHz vagy magasabb ajánlott)
-570K free conventional memory
-1.5MB free EMS memory
-16MB free hard disk space
-Joystick or mouse

A kezdeti nyűgökön túljutva kezdjük el végre az ismerkedést a programmal: A szépséges kezdőképsorokat végig nézve jutunk a **MAIN MENU**-be. Gyanítom, a többség is úgy szokta kezdeni, hogy először tesz egy próbakört, bökés tehát a **FLY SINGLE MISSION** feliratra. A képernyő váltás után, a **NAVY SELECTION**-ben arra a lobogóra, (vagy a PLAY AS AMERICAN ill. PLAY AS JAPANESE feliratra) kell böknünk, melynek színeiben harcolni akarunk.

Ezt követően különböző küldetésfajták között válogathatunk:

FIGHTER SWEEP: 18 feladat 1942.01.01.-1944.06.19.
CAP(Combat Air Patrol): 56 feladat 1942.01.01.-1944.06.19
BOMBER ESCORT: 23 feladat 1942.03.10.-1944.06.19.
BOMB SHIP: 50 feladat 1942.01.01.-1944.06.20.
BOMB BASE: 20 feladat 1942.01.01.-1944.06.19.
TORPEDO SHIP: 33 feladat 1942.01.01.-1944.06.19.

Én most a Bomber Escort utolsó feladatát választom. Ezután a **SET WEATHER** menüben beállíthatjuk, hogy hány óra, hány perckor kezdődjön a bevetés. Ezt elsősorban nem a korán kelni nem szeretők miatt építették a programba, hanem azért, hogy a kezdeti ismerkedésnél ne kelljen azonnal a többlet nehézségekkel járó éjszakai küldetéseket erőltetnünk.

A következő képernyőn megjelenik egy térkép, melyen a hordozóhajóm pillanatnyi helyzete, valamint a tervezett oda- és vissza útvonal piros csíkjai láthatók. A térkép mellett jobboldalt, a táblára krétával felírva a bevetés dátuma, az adott feladatom, és egyéb kiegészítő információk. A következő helyszín a hajó gyomra, a hangár, ahol gépem hasára, egyéni ízlésemnek megfelelően még különböző (fix összetételű) csomagokat függesztethetek. Pillanatnyilag megelégszem egy 150 gallonos (ledobható) pótüzemanyagtartállyal. ACCEPT után már a gép fedélzetén találjuk magunkat, és a **DIFFICULTY LEVEL** menüben állítgathatjuk a különböző könnyítéseket, ill. nehezítéseket:

1: TRAINING MODE (gyakorló mód, leveszi az elérhető pontszámot 0-ra).
2: THE SUN IS BLINDING (vakítson, vagy ne a nap) + -0.2 pont.
3: PILOTS CAN BLACK OUT (terhelésnél menjen-e a látásunk) + -0.2 pont.
4: ENEMY PILOTS ARE SKILLED (ellenfél ügyessége) + -0.4 pont!
5: PLANES CAN COLLIDE (lehessen-e ütközni) + -0.4 pont!
6: CRASHES ARE FATAL (lehessen-e lezuhanni, szörnyet halni) + -0.4 pont!
7: SHOOTING IS REALISTIC (lövés valósághűsége) + -0.4 pont!
8: SHIPS WILL EVADE (a hajók tegyenek-e kitérő manővereket) + -0.2 pont.
9: FLIGHT MODEL IS REALISTIC (izzasszon a vezetés, vagy ne) + -0.4 pont!
10: AMMO IS LIMITED (örök lőszer) + -0.2 pont.

Ha mindent beállítottunk, bökés a **Dif.Lev.** ablakra. Miközben benne ülünk, a repülőgépet felliftezik a hajó fedélzetére. Ha most F6-tal külsőnézetbe kapcsolok, láthatom, hogy az én gépem a vezérgép, ezért túl sok

1942 The Pacific Air War

bámészkodásra nincs időm. A "+" billentyűvel gázt adok, külső nézetben látom, amint a légcsavar felpörög. A maximális fordulatszám elérése után oldom a kerékféket (B), és uccu, már lódulok is előre. Az Autopilot "A"-val már a nekifutás közben aktiválható, ügyes kis szerkezet, még a futókat sem felejti kint. F5 nyomása után jobb-hátra nézetben figyelem a többiek felzárkózását. Kötelékbe rendeződés után F1-gyel "visszanézek" a műszerfalra. Gyönyörű, a szimulátor kedvelők szívét megdobogtató kép fogad! Minden a helyén van, a műszerek mutatói "vibrálnak", ingadoznak, a kapcsolók, és különféle karok a különböző állásokat követve elmozdulnak. Elárulom nem ez az első "felszállásom" a programmal, ezért tudom, minden egyes géptípusnak egyedi, és saját, jellegzetes műszerfala van, ami nemcsak a műszerek elhelyezésének megváltoztatását jelenti mint pl. az Aces Over Europeban, hanem törekvést az eredetihez való hasonlóságban is!

Ha már kellőképpen kigyönyörködtük magunkat, és a műszerfalról szeretnénk a tekintetünket felemelni (KILÁTNI!!!), akkor azt az "I" billentyű 9 fokozatú nyomkodásával, vagy a gyors "Shift+I"-vel tehetjük. Visszafelé ugyanezt a "K" billentyűvel lehetséges. Ha türelmetlenek vagyunk, és az útvonal repülést lassúnak érezzük, a "T" billentyűvel a kabinban 16-szorosára, még a térképen ("M") 32-szeresére gyorsíthatjuk az idő múlását. Normálra vissza, az "R"-rel kapcsolhatunk.

A térképen, a piros nyilat különböző objektumokra vive, megjelenik egy-egy ablak, melyben az adott hajócsoport, támaszpont, repülőkötelék stb. legfontosabb adatai, jellemzői találhatók. A térkép használata közben egy kellemes meglepetéssel is találkozhatunk, ha a "Z" billentyűt megnyomjuk...

A térképről vissza a kabinba, az "ESC"-vel lehet, de ha támadás ér, vagy elérjük a célterületet, ez automatikusan lezajlik. Légiharc előtt a tartalék üzemanyagtartály ledobása az "Enter"-rel történik.

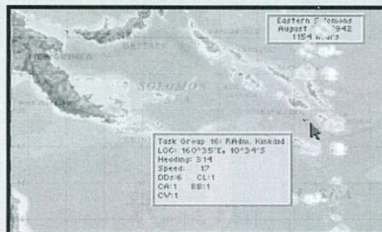
A program egyik nagy újdonsága, hogy az autopilot-ot kikapcsolva észleljük, a gépünk időnként bizonyos irányokba "bedönt, húz", mely rakoncátlankodást módunkban áll kitrimmerelni, "kiegyensúlyozni" a "," és "/" billentyűkkel. További érdekesség, hogy amennyiben gépünk lezuhan, átkerülhetünk a még levegőben lévő kísérőgépbe, folytatva a bevetést. Utoljára az Armour Geddon-ban volt hasonló élményben részem, mikoris felülről nézhettem előző gépem füstölgő roncsait, illetve "válhattam gyilkosom ítéletvégrehajtójává".

Menet közben is állítható a grafikus felületek felbontása, részletezése, alárendelve a látványnak, vagy a sebességnek azokat. A grafika "szaggatásával" egyébként elégedett vagyok, max. felbontásnál sem (túl) zavaró. Az "S" billentyű, az élesített gépágyúk számát szabályozza. Légiharc közben sűrűn tapasztaljuk, hogy a gépünk motorja "overheating"-ol, vagyis túlmelegszik, ilyenkor nincs más hátra, mint hogy csökkentjük a fordulatszámot, amit a bősz Zéró-pilóták már alig várnak...

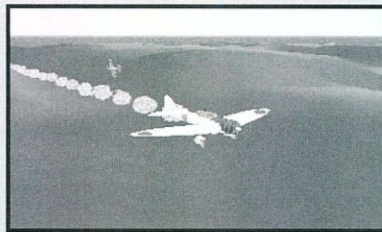
Lőni a "Space" billentyűvel lehet; sajnos a löváshangok kifejezetten bénák, a gépágyú hangjának mély össze-tevői teljesen hiányoz-nak. A motorhang elfogadható, de még mindig nincs olyan csúcs, mint a Secret Weapons Of The Luftwaffe-é volt. A lövés-sorozat látványa vízen és földön viszont kifejezetten látványos, szép. Azokban a gépekben, ahol a géppuska a kabinban, a műszerfalba építve látható, ott lövés közben a reakcióerő mozgatja azokat. (Hát, ha még lőporfüst is terjengene...)



A kabinból való kilátástól nem vagyok elragadtatva, nincsenek átfedések, (féljobbra-félbalra), ezért folyamatos "csőlátásban" szenvedünk! ("Cakkozzák a tojásaim, nézek kifelé, amerre csak látok, mégsincs tyehol tyenki, a tyót pedig keményen hintyik já vajahonnan!") Külső nézetben a gép teljesen körbejárható (Ctrl+kurzormozgató nyilakkal). A küldetés végén, annak teljes filmfelvétele kimenthető! Sajnos (már megint) a kimentett film "kameraállásai" fixek, nem változtathatók, a bevetés közben "elkövetett" képváltásokhoz, (külső- és belső nézetekhez) ragaszkodik szolgaian.



Visszatérve a Főmenübe (Main Menu) most válasszuk az 1-es, **CARRIER BATTLE** pontot! A **CARRIER BATTLES** menübe jutunk, ahol 5 helyszín (CORAL SEA, MIDWAY, EASTERN SOLOMONS, SANTA CRUZ, MARIANAS) között válogathatunk, vagy betölthetjük előzőleg kimentett állásunkat. Mivel a májusi számban a GREAT NAVAL BATTLES II-ben (egyesek szerint túlságosan is) kitárgyaltam a történelmi kort, és helyszínt, az most számomra nagyon ismerős, ezért most az "EASTERN SOLOMONS"-t választom. A már ismert "**NAVY SELECTION**" következik, bökök a csillagos lobogóra. Az elém táruló **CARRIER BATTLE OPTIONS** táblázatban a nehézségi fokozatot tudjuk állítani, de érdekes mód, az In Flight könnyítései nem szólnak bele a **SCORE MODIFER** alakulásába. ACCEPT után egy másik játékból (TASK FORCE 1942) igen jól ismert kép tűnik elénk, nem kis meglepetést okozva ezzel az első találkozásnál... A rövid, angol nyelvű helyzetelemzés után a térség térképe tárul elénk. A térképen felhők úsznak át, és a hajók, vagy repülők (apró mozgó pontok) is megfigyelhetők. A nyíllal egy pont közelébe jutva, a térképen megjelenik egy ablak, mely tájékoztat pl. a Task Group fontosabb adatairól (hadrendi szám, parancsnok, helyzet, irány, sebesség, hajóosztályok száma). Amennyiben a pontra rá is bökünk, megjelenik egy újabb menü-ablak, az alábbi pontokkal:



Set Course: a haladási irány állítható látványosan, egy iránytű mutatójának mozgatásával.

Set Speed: sebesség állítása, hasonlóan a windows ablak-görgetéséhez.

Damaged Ships: a különítmény hajóinak sérülései (ha van).

Carrier Ops: ha erre bökünk, egy teljes képernyős **AIR OPERATIONS** ablakot nyitunk, melyen kijelölhetők a bombázó századok, a célpont, a bevetésre szánt légierő, stb..

Air Search: légi felderítés. Attól függően, hogy hány felderítőgépet emelünk a levegőbe, növekszik a hajó előtt, ill. körötti felderített terület nagysága (szétnyíló körcikk). Hatása hasonló a tengeralattjáró pingetéséhez, vagy az apró "méhecskék" szétrajzásához, amelyek begyűjtik az adatokat, és a térképre az addig láthatatlan ellenséges objektum tartózkodási helyét "feltáncolják".

Combat Air Patrol: Az őrjáratba küldött típus, és mennyiség beállítása.

A térképen megjelenő ellenséges repülőgépek színe jelen esetben piros, a saját sötétkék. A felderítőgépek kirajzása után, már említettem, hogy a térkép megelevenedik, eddig nem látott céltárgyak válnak közeli fenyegetéssé. Amikor egy hajóegységet, vagy szárazföldi bázist támadás ér, megjelenik egy tájékoztató ablak, és megkérdezi, hogy részt akarunk-e venni személyesen a küzdelemben, vagy csak külső szemlélők maradunk (engage=szembeszáll; observe=megfigyel). A harc választása esetén betöltődik a "3D-s világ" és egy repülőgép fedélzetére kerülünk. A légiharcok igen izgalmasak és élvezetesek, füstölgő és zuhanó gépek, ereszkedő ejtőernyők, nyomjelzőlövedékek tarkítják az eget. A csata végén, egy szabályos, karcokkal "feldobott" fekete-fehér filmtudósítást láthatunk, az UNITED NEWS által prezentálva!

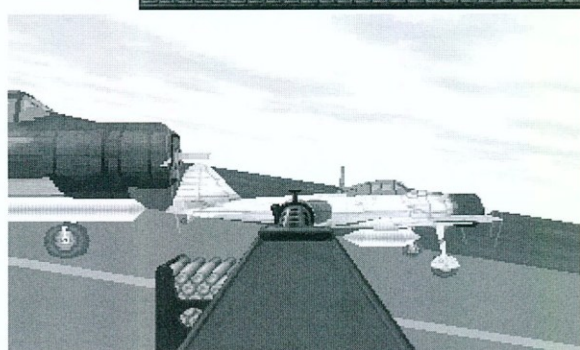
Most pedig nézzünk bele, a **PILOT CAREER** menüpontba! Itt is a már ismert **NAVY SELECTION**-nel kell kezdenünk, ezúttal a napsugaras lobogóra bökök. A "**Select pilot**" táblára ha fel szeretnénk iratkozni, akkor kétszer rá kell bökni egy már fent lévő névre, majd átírni azt. Ügyes megoldás, hogy elhalálozás esetén sem kell mindig újra pötyögni hosszú nevünk, hanem elég a kétszeri bökés után az Enter, igaz az addig elért pontszámunk így elszáll, kárba vész. A név megadása után megjelenik a képernyő közepén, a **CAREER PLANE TYPE** menü-ablak, melyen eldönthetjük, hogy vadász-, (FIGHTER), bombázó-, (BOMBER), vagy torpedóvető- (TORPEDO) pilóták akarunk-e lenni. Én most a FIGHTER-t választom. Miután túljutottam ezen a sorsdöntő kérdésen, irány a "Ready Room Door" (bökés a képernyő jobb szélén látható ajtóra). Az ajtó kinyílik, és a TASK FORCE-ból ismerős kép, a rövid helyzetelemzéssel ismét elénk tárul. Újabb bökés után pilóta társaimmal a hajó gyomrában még résztveszek egy indulás

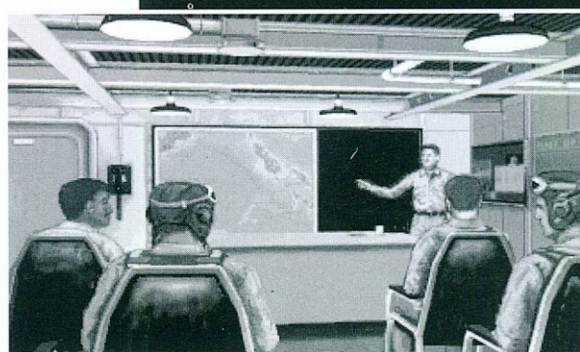


előtti közvetlen (szándékosan nem írom "utolsó"-t, a pilóták babonásak!) eligazításon, (bökés a térképre: Mission Briefing), azután irány a Flight Deck (bökés a repülőgépre). A már ismertetett módon ha akarom, a gépre rakathatok pár kiegészítő kacatot, de ettől most eltekintek, helyette click: ACCEPT. Következik a **DIFFICULTY LEVEL**, amit csak lehet (jó nehézre állítom) beixelek. Akárcsak az amiknál, itt is kilifteznek a hajó gyomrából, és csak amikor (F6-tal) körbenézek, döbbenek rá, hogy egy szárazföldi bázis repülőterén dekkolok. Pedig az eligazításon igazán feltűnhetett volna, hogy nem repülőgép-hordozóról indulok... Nincs sok időm az elmélkedésre, hogy máskor mit és hogyan figyeljek, a vezérgép meglódul előttem, már én is adom a gázt (+), kiengedem a féket (B), kapcsolom az autopilot-ot (A). Gépem magától repül, megy a többiek után, berendeződik kötelékbe. "Alt+F1"-gyel újabb típusú "látásmód"-dal ismerkedem, de mivel ez sem nyerte meg a tetszésem, nyomom az "F1"-et, majd a "Shift+I"-t. Azokon a gépeken, ahol van külön faroklövész, vagy bombázótiszt, az "Alt+F1", vagy "Alt+F2" billentyűzetkombinációval "varázsolhatók" elő. Közben, még e sorokat jegyzetelem, a műszerfalon átsuhant egy árnyék, gépem elhaladt egy felhő alatt.

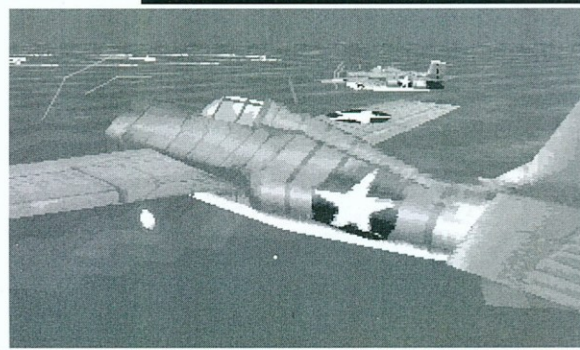
Nézegetem a térképet, az időgyorsítás 32-szeres állásban. Ha megnyomjuk a "Z"-t, majd az "Enter"-t, a nagyítás maximális lesz, "X+Enter" után pedig minimális. Nézelődés közben az autopilot kikapcsolt, gépemet támadás érte. Nyomom hasra a Zéro-t, figyelem hogyan reagál. Pár másodperc múlva agyamra rátelepszik a vörös köd, már szinte semmit sem látok, enyhén húzom vissza a botot, a hasam felé. Éppen függőlegesen zúgok lefelé, a csúcssebesség határán gépem istentelenül rázza magát, aztán egy ronda, kenetlen fém súrlódására emlékeztető hang a motor felől, figyelmeztet rá, hogy most már az is túlhevült. A "repülési realisztika" próbán is túlvagyunk, na nemhiába, JÓ KIS PROGRAM EZ! Még kíváncsiságból megnézem, "hogyan bújik ki a szardínia a dobozból", nyomom az "Alt+B"-t, igen ez az, az első gépelhagyáson is túl vagyunk...

A **MISSION BUILDER**-t választva jutunk a program talán legérdekesebb részébe, a küldetés-szerkesztőbe. Itt van módunkban új küldetés szerkesztésére, vagy a régiek módosítására, ezek betöltésére, és mentésére. A **NEW USN MISSION**-t választom, miáltal megjelenik a **SELECT BUILDER MISSION TYPE**-menü. Itt ki kell választani a küldetés típusát (FIGHTER SWEEP, CAP, BOMBER ESCORT, BOMB SHIP, BOMB BASE, TORPEDO SHIP), és a helyszínt (SW PACIFIC, MIDWAY, MARIANAS). (Előbb mindig a helyszínt válasszuk ki!) A MIDWAY és a BOMBER ESCORT kijelölése után a Midway-szigetek térképe felett megjelenik az **EDIT BOMBER ESCORT** ablak. "Select Primary Flight"-re bökve egy új ablak jelenik meg, melyben egyetlen géptípus, a "4-F4F" található. Lesz ami lesz, kijelölöm, majd vissza a nagy ablakra. Következik a "**Select Home Base**"-ra bökés. Eltűnt minden ablak a térképen, ki kell jelölni a saját bázisomat. Nagy nehezen sikerült megtalálnom azt az egyetlen egyetet, amit a számítógép is hajlandó volt elfogadni (de akkor mi szükség van erre a pontra???). Következő lépés a "**Select Mission Target**" kijelölése lett volna, de mivel nem találtam a térképen célpontot, kénytelen voltam kilépni, és az egész műveletsort újrakezdeni SW PACIFIC helyszínen... Itt már több szerencsével jártam, sikerült találnom egy bombázásra alkalmas japán bázist. (A saját-, és a célpont bázis között a térképen megjelent egy összekötő egyenes.) Edit Flights nyomására egy nagyméretű, **EDIT FLIGHTS MENÜ** ablak jelenik meg a képernyőn. A **FLIGHT LIST**-ben három gép: 4-F4F, 3-SBD, és 4-Zéro. Ők lesznek (ha közben nem cseréljük fel éppen másra őket) a csata szereplői. Ha cserélni szeretnénk, mert mondjuk nekem a Corsair a kedvenc vadászom, akkor bökjünk a 4-F4F -re! Az előbbi három gép típusának helyére 17 féle (japán és amcsi keverve) géptípus kerül, melyek között kedvemre válogathatok. A bal felső sarokban a kiválasztott gép képe, a jobb felső sarokban pedig műszaki adatai (motor teljesítménye, utazó-, és csúcssebessége, emelkedőképessége, csúcsmagassága, és felszállósúlya) találhatók. A jobb alsó sarokban látható mezők valamelyikére bökve értelem szerint további beállítások, módosítások eszközölhetők: "**Select Flight**", "**Select Formation**" (Echelon Right, Echelon Left, Vee, Escort), "**Select Plane Type**", "**Create New Flight**" és "**Delete Flight**". Érdekes volt itt elbabrálni, de kezdetben bizonytalanná tett, hogy semmi látványos változás nem történt a beavatkozásaimat követően. Visszatérek tehát az Edit Bomber Escort menübe, és bökök az "**Edit Taskgroup**" feliratra. Az eddigieknél is nagyobb ablakban, most a hajókkal kell ugyanazt végigjátszanom, mint fentebb a repülőkkel. (Itt határozom meg, a térségben hány, és milyen osztályú japán, ill. amerikai hadihajók tartózkodjanak. Csak később, amikor már szereztem egy kis rutint a játékhoz, világosodott meg, menynyire feldobja ez a beavatkozási lehetőség a programot!)



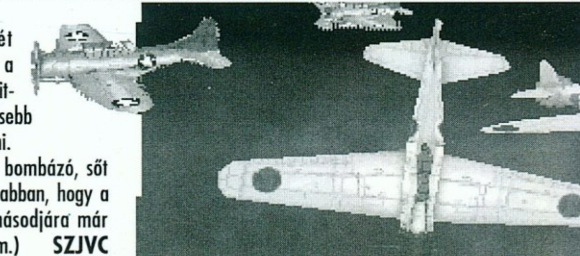






Miután ezzel is végeztem, következhetett volna még az "**Edit Date**", de ezt most érintetlenül hagytam. Mielőtt kiléptem a szerkesztőből, végeztem egy biztonsági mentést (**SAVE MISSION**) "proba"-néven, de némi csalódást éreztem, mert mint fentebb említettem már, nem igazán történik visszajelzés a beavatkozásról. Kíváncsi voltam, maradt-e nyoma a kreációmnak.

A Főmenübe visszatérve a **FLY SINGLE MISSION**-ra lépve kiválasztottam az amcsi zászlót, majd a BOMBER ESCORT küldetést. Örömmel fedeztem fel, előbbi tétova babrálgatásom csenevész gyümölcsét ("proba") a küldetés listában. Böktem tehát a "proba"-ra, és lássatok csodát, amiről azt hittem, hogy meddő próbálkozás, kiderült, (kisebb hiányosságokkal* tűzdelt, de) működő valami.



*A hiányosságokról: nem volt fedezendő bombázó, sőt ellenség sem, de legalább senki sem zavart abban, hogy a Corsair-rel egy jót repüljek. (Egyébként másodjára már egészen tűrhető küldetést sikerült összehoznom.) **SZJVC**

ÉRTÉKELŐ

grafika	82%
hang / zene	78%
kezelhetőség	78%
kihívás	70%

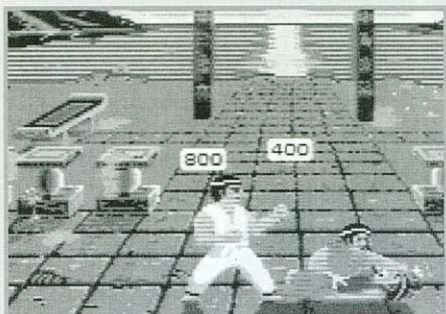
ÖSSZHATÁS
79%

TESZTELVE: *PC*
VERZIÓK: *PC*

CD32

Második... 32. OLDAL

Ebben a hónapban azok a régi nagy nevek kerülnek terítékre, amelyek annak idején kirobbanó sikert arattak és mostanra érett meg a szoftverházakban az elhatározás, hogy CD32-n is lenyúznak egy bőrt róluk. Persze ezt nem negatív értelemben mondom, mert a bemutatásra kerülő programok mindannyian színvonalasak és megérik a pénzüket!

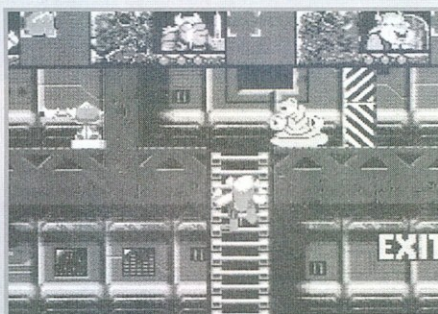


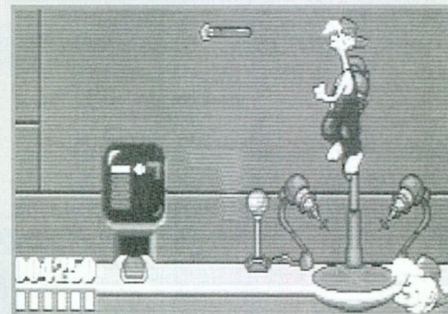
Időrendi sorrendben haladva, nomeg a tisztelet is úgy diktálja, hogy a C64-en mindmáig egyedülálló **International Karate +** bemutatásával kezdjem a sort. Igen, igen! Hogy mit meg nem ér az ember. Az eddig született legegyszerűbb, de egyben legnagyszerűbb karatés játék CD-re is felkerült. Az mondjuk más kérdés, hogy a 600 MB-nyi tárolási felületből 1 MB-ot használ fel az egész játék, de hát ez más lapra tartozik. A konverzió játszhatóságban, kezelhetőségben és élvezhetőségben - meg merem kockáztatni - összehasonlítható az SF2-vel, vagy akár a Mortal Kombattal is: egy nyamvadt joypaddel is 18 féle mozgást érhetünk el! A zenék és hanghatások a több éves múlt ellenére is megállják a helyüket, a komputer-ellenfél pedig igazi megmérettetés, a felsőbb szinteken igencsak beindul őkelme. Az egyedüli hibája a kicsit magas ár, főleg ahhoz képest, hogy egy 6 éves játékról van szó.



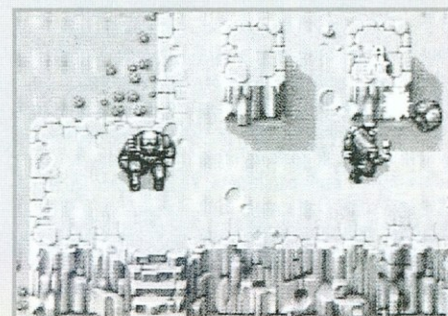
Következzen a MicroProse méltán híres játéka, amely eddig minden formátumon hódított, azaz a **GUNSHIP 2000**. Aki esetleg nem ismerné - bár ezt kétlem - annak elárulom, hogy egy helikopter szimulátorról van szó, amely megjelenésének idején igazi áttörést jelentett mind a grafikai mind a design terén. A repülhető eszközök technikai adatai, sebességük, hanghatásaik a maximális életszerűség jegyében lettek CD32-re átültetve. Ez alatt a 256 színű grafikát, a sztereo CD minőségű muzsikát, robbanások hangjait, a toronnyal folytatott izgatott párbeszédeket kell érteni. Sajnos egérrel nem játszható, de a joypad idővel megszokható. Érdekesség, hogy a betétzenék külön is lejátszhatók, akár egy mezei audio CD-vel is.

Az Interplay nagy dobása, a **Lost Vikings**, eddig már minden formátumra megjelent és épp ideje volt, hogy CD32-re is kijöjjön. Akinek nem ugrana be elsőre: három tökkelütött viking egy félreértésből kifolyólag "elrablódik", és az időben előre-hátra vándorolva a testvéri szeretetük és egymás iránt érzett segítőkészségük alapján kihúzzák egymást a slamasztikából. Komoly feladatok, rejtett csapdák, sok fejtörést igénylő rejtélyek: egyszóval igazi csemege a Lemmings-fanatikusoknak. A program egyetlen hibája, hogy semmit nem változott az A500-as változathoz képest, nincs grafikai tuning, és egyéb nyalánkságok. Ennek ellenére ízes falat!





Nem tagadom, egyik kedvenc játékom volt a **Bubba 'N' Stix** A500-on. A szédületes animációival első látásra belopta magát a szívembe, pedig még alig játszottam a játékkal. Most, hogy megjelent a CD32-es változat, az elsők között voltam, aki a képernyőre tapadva gyömöszöltem a joyt. Na és mi változott az eredetihez képest? Semmi. Maradt ugyanolyan a játék, mint az eredeti változat volt: nagyon jó. A játék eleji rajzfilm intro, amely már-már elvárható a CD-s verzióktól, továbbá a kissé átgyúrt és "megcédésített" muzsikák és jónéhány új hangeffekt tovább növel az anyag színvonalát. Az elrabolt Bubba és segítőtársa, Stix, a botocska mozgása nem is lehetne jobb, a pályák szerkezete és kinézete maradt ugyanolyan, de legalább fel tudjuk használni a "kistesón" szerzett tapasztalatainkat.



Az Amiga egyik legeredetibb akciójátéka, a The Chaos Engine is az elsők között jött ki CD32-es változatban. A játék 5 bazinagy pályán ígér tömény akciót a lövöldözős anyagok kedvelőinek. A briliánsan megtervezett hátterek, karakterek és feladványok egy az egyben lettek átültetve, egyedül az intro zenéje változott meg az elődhöz képest (szerény véleményem szerint az eredeti dallam sokkal jobban passzolt a játékhoz, mint a CD-s). Mint az már lenni szokott, ez is egy hosszú filmmel kezdődik, és a szintek közötti átvezető jelenetek is "szélesvásznúak".



Tisztelt Nagyérdemű! Van szerencsém bejelenteni, hogy a napokban sikerült szerződést kötnünk a magyar C64-es programfejlesztés eddigi legkomolyabb projektjének, a **Newcomer**-nek, azaz **Jövevény**nek a megjelentetéséről. A szaksajtót olvasók számára már ismerősen csenghet a név, hiszen több újság is beszámolt a program alakulásáról, amely most végre kiadásra kerül az 576 KByte gondozásában. A valójában egyetlen egy "kasztba" sem tartozó, leginkább RPG-akció-kalandjátéknak titulálható mű hat (!) lemezen, exkluzív kivitelű dobozban és egy remek novellát is rejtő kézikönyvvel kerül hamarosan a boltokba. Hogy kedvet kapjatok hozzá, következik egy kis kedvcsináló a novella alapján.

"A fejfájás még gyötör, a tested továbbra is a pillanatnyi bénultság állapotában, de máris kezdesz magadhoz térni. Körülötted a világ meglehetősen szokatlan, és ez a szakadt alak itt előtted nemkülönben. Valamit szorongat a kezében, és azt állítja, hogy nagy bűnöket követtél el. Ha jól utána gondolsz, már rémlik is. Habozás nélkül néhány jól irányzott lövéssel kinyírtad a feleségedet, és a szeretőjét egy szórakozóhajó fedélzetén. Mások is meghaltak a művelet közben, a szigorú büntetés pedig ez a Sziget. Némi beszélgetés után felvilágosítást kapsz, hogy bizony itt kell leélned a hátralévő idődet, és ehhez jobb ha először is felöltözöl. Különböző szavak, nevek zsonganak a fejedben mikor magadra maradsz. Tégy ezután úgy, ahogy jónak látod! Végiggondolod a rád váró veszélyeket, és azon nyomban felmerül az ötlet: ismerkedj meg új otthonoddal. Szóba akarsz elegyedni mindenkivel, aki él és mozog, legfeljebb elküldenek a fenébe. Kíváncsi vagy, és sok az ismeretlen név, fogalom. Ezek után kitartóan érdeklődsz. Persze nem minden ember barátságos, tehát jó, ha meg tudod védeni magad. Vannak, akik segítenek, és elsajátíthatod a tudásukat. Nemcsak a fegyverforgatásra gondolsz. Ha pénz kell, azt többféleképpen is beszerezheted, ennek legegyszerűbb válfaja a munka. Kicsit unalmas ugyan, de legalább eredményes. Időközben kitapasztalod a helyi viszonyokat, és rájössz, hogy a Várost rettegésben tartja egy ismeretlen, Ezredes nevű egyén, és az emberek gyűlölik ezért. Az itteni pap mindent megtesz, hogy enyhítse a nehézségeket, de vannak olyanok is, akik nem hisznek a vallásában, sőt egyenesen rühellik őt. Most akkor kinek adj igazat? Majd az idő eldönti. Valószínűleg nem is kevés idő.

A tapasztalatod pedig csak egyre nő, csakúgy mint a képességeid. A szívednek nem kedves embereket elteszed láb alól, másokkal jót cselekszel, ahogy egy igazi egyéniségtől (számítógépes szerepjáték szereplőjétől) ez elvárható. Egyre többet kutakodsz, időnként bordélyházba jársz pihenésképpen, egyre ügyesebbé, okosabbá válsz, melyek további titkok felfedéséhez adnak kellő segítséget. A legérdekesebbek, sőt elgondolkoztatóbbak, az időnként feltűnő fura egybeesések, emlékek. Csapattársaid, akik szép lassan beállnak hozzád, újabb nehézségek leküzdését teszik lehetővé a tudásuk segítségével, de természetesen időnként bajba is sodorhatnak. Mindenesetre hozzászólásaikkal inkább előrébb visznek, mintsem hátráltatnának. Ha jól sejted, némelyikük nélkül minden bizonnyal lehetetlen lesz a nagy álom: olajra lépni erről a nyomasztó helyről.

Ez egyébként egyre többet foglalkoztat. Hol lehet a menekülés útja? A remény mindig él, sőt egyre erősödik, de ekkor, a legváratlanabb helyzetben, megdöbbentő felismerésre jutsz..." Izgi, mi? A következő számunkban további csogázzuk a kedélyeket.

Az utolsó simításokhoz érkezett az 576 KByte másik üdvöskéjének fejlesztése is, amelynek végre megszületett a neve: **LONG LIFE**. Az kissé puritánnak tűnő cím mögött egy ősi keleti misztikus motívum és jel húzódik meg, amely az örökkévalóság, az örök élet jelképe. Az alaptörténet is a Shaolin Templomban őrzött titokzatos kegytárgy köré fonódik, amelynek a legenda szerint a holtakat is feltámasztó mágikus ereje van. Aki e tárgyat birtokolja, az élet és halál ura, s most, hogy rossz kezekbe került, megindul érte az öldöklő küzdelem, a JÓ harca a GONOSZ ellen.

A bemutatott képek a játékból és az introból valók. Az intro egyébként apró képek (a fotón ebből négy látható egymás mellé helyezve) felvillantásával meséli majd el a sztorit, egészen a versengés megkezdéséig. A másik két képen már a kész pályák képe látható. Az eddigi hátterek köves talajjal és a pontszámok kijelzőivel egészültek ki. A tervek szerint itt olvasható majd le az erőnlétünk, az úgynevezett kreditünk és az ütéserőnk. Ezek a következőket jelentik: az erőnlétünk (STR) találat esetén annyival csökken, amennyi az ellenfél ütésereje. A kreditünk (CRD) annyival nő, ha beakasztunk mondjuk egy jobb horgot, amennyi az ellenfél ütésereje és ugyanakkor az ellenfél erőnléte annyival csökken, amennyi a mi ütéserőnk. Ezeket a pontokat csak a menet végén válthatjuk majd be erőnléti pontokra, tehát többszáz kredittel is kieshetünk, a küzdelem kimenetele ettől teljesen független. Az ütéserő (HIT) azt jelzi, hogy milyen erővel tudunk találatot bevinni, magyarul enynyivel csökken az ellenfél ereje egy-egy bekapott ütésnél/rúgásnál. Ez így első hallásra bonyolultnak hangzik, de élőben kipróbálva a dolgot azonnal érthetővé válik.

A játékot előre láthatólag nyár végétől vehetitek birtokba - ha az Istenek is úgy akarják...

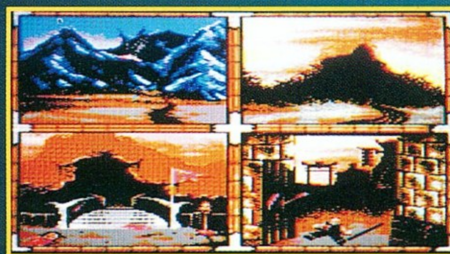






EXKLUZÍV







Al-Qadim™

Én sem vagyok teljesen normális! Kinn hét ágra süt a nap, csábosan hív a zöld - a vízről ne is beszéljek - és én mindezek ellenére itt bent penészedem ketteseben a jó öreg PC-mmel. Hogy mi ennek az oka? Hát kérem ez nagyon egyszerű: az SSI legújabb AD&D-je (aminek valójában semmi köze az AD&D-hez, de ezt már megszokhattuk), név szerint az Al-Qadim. Amióta felfedeztem külföldi lapokban az Al-Qadim-ot, azóta az a rögeszmém, hogy az Aladdin mese sikerét szem előtt tartva ők is alkottak egy hasonló hangulatú (és nevű!) anyagot, hátha így jobban megy majd az üzlet. Hogy ez így van-e vagy sem, azt nem tudom, de most, hogy kézben tartom az anyagot, nyugodtan elmondhatom, hogy hangulatában megüti az Aladdin szintjét - keleti misztikum, sivatag, dzsinnek - soroljam még? Amíg csak képeken láttam, végig rettegtem, hogy lekoppintják a mesét, s így az egész játék egy sablonos vacak lesz, de kellemesen kellett csalatkoznom: az SSI-ék nevükhöz méltó kaland modult kreáltak, ezt összehozták egy túlegyszerűsített irányítással, és beleültették a Dark Sun környezetbe. A játék első ránézésre tényleg Dark Sun, de a grafika bizony sokat fejlődött, a programozás úgyszintén (a DS-ben hosszú percek teltek el egy pálya betöltésekor - most ez pillanatokban mérhető), s az irányítás rendkívül leegyszerűsödött.





Játszhatjuk egérrel, vagy billentyűről, egyaránt kényelmes. A képernyőre nem zsúfoltak be túl sok mindent: a csodalámpásra kattintva az menü jelentkezik be, a három kis pötty a kardforgató tudományunkat jelzi, s ha mindhárom ég, akkor tudunk mindenféle bűvészmutatványt produkálni szablyánkkal. A piros csík jelzi életerőnket (ez zöld, ha megmérgeznek), az arany melletti szám aranyaink, a zöld melletti szám ékköveink számát jelzi. A menüben beléphetünk tárgyaink listájába, ahol használhatjuk varázslöttyeinket és elolvashatjuk scrolljainkat. Szintén a menü alatt válaszhatunk fegyvert, menthetünk állást, nézhetjük meg karakterlapunkat.

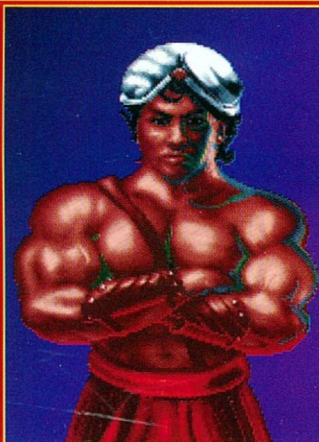


Egy nagyon fontos - legalábbis számomra az - dologról nem szóltam még: a játék zenéjéről és hangjairól. Most sajnálom igazán, hogy nem egy hangos újság vagyunk! Teljes mértékben elégedett vagyok a muzsikákkal, fantasztikus keleti dallamokat hallhatunk a játék alatt, természetesen jóadagnyi digi hanggal együtt. Egyszóval az Al-Qadimot csak ajánlani tudom mindenkinek - főleg azoknak, akik rühelték eddig a bonyolult, számukra áttekinthetetlen karakterlapokat, a sok bíbelődést a fegyverekkel, tárgyakkal, páncélokkal (bár kétségtelen, hogy a klasszikus AD&D-nek ez adja meg a zamatát). Na, végezetül összehalászok valamit az eddigi kalandozásaim eredményéből, hátha néhányatokon segít.





Ha új játékot kezdünk, nevet adhatunk hősünknek (aki az Al-Hazrad família sarja), beállíthatjuk a nehézségi szintet, s már kezdődik is a játék - nincs itt semmiféle karaktergenerálás. A játék első helyszíne egy sziget, ahol mesterünk készít fel minket a különféle csapdák ellen, így hát itt csak végig kell rohanni néhány tű között, át kell állítani néhány kapcsolót a pályán, baj nem is érhet bennünket, csak legyünnk elég gyorsak. Ha kijutottunk a varázsszőnyegig pattanjunk fel rá, s uzsgyi haza. A tervek szerint mostanában kell megérkeznie a Caliphnak és lányának - aki a menyasszonyunk - a városba. Szülővárosunk előtt testvérünk fogad, aki apánk elé vezet bennünket. Apánk üdvözöl, beszélgessünk el vele. Felvilágosítást kapunk a kardunkról, amit ő ajándékozott nekünk: a kard élére helyezhetők a holdkő (moonstone) egyes részei, s ezek a részek külön-külön varázserővel bírnak. Ilyen holdköveket szerte a sivatagban lehet találni, de természetesen boltokban is rájuk akadhatunk. Apánk felvilágosít a család helyzetéről is (családunk egyébként jelentős kereskedőcsalád): az üzletet igencsak rontják a Wassabék, akik szintén ebben a városban laknak. Szerencsére az Al-Hazrad család dzsinnje a szeleket a mi hajónk felé fújja, ezért a kereskedelemben még mindig élen járunk, de ahol tudnak, ott keresztbe tesznek a Wassabék. Nézzünk el a Qadihoz, aki azt kéri tőlünk, hogy írassunk alá egy megbékélési szerződést a két rivalizáló család fejével. Először apánkkal írassuk alá, majd vigyük el Wassabnak, aki csak a testvérünk jelenlétében hajlandó szignálni. Hívjuk a Qadi háza elé testvérünket, mire Wassab is aláírja a papírt (az események alatt baljóslatú égdörgések), és mi vihetjük Qadihoz.





Természetesen vannak kisebb "kalandok" is, melyek tapasztalati ponttal járnak: adakozhatunk a templomnak, pénzt adhatunk egy embernek tartozásra, átvehetjük a nagynéni









ajándékát. Hasonló kis kalandnak indul az is, hogy beteg szomszédunknak elmegyünk keresni egy kis lila bogyót a sivatagban egy oázis partján. Az oázis a várostól északnyugatra van, s amint leszedjük a lila bogyót megjelenik egy hableány, és arra kér, hogy adjuk át mestere, Farid varázsló üzenetét (aki a várostól északra lévő toronyban tanyázik) a Qadinak, miszerint találkozni akar vele. Hazafelé találkozunk tanítónkkal, aki egy tekercset nyom a kezünkbe, amit akkor olvassunk fel visszafelé, ha hasonmásunkkal találkozunk... Adjuk át Qadinak a hableány üzenetét, majd vigyük el a választ. A hableány cserébe elmondja, hol van az oázisban a gyógyvíz. Amikor ismét hazatérünk anyánk fogad a város kapujában, és a főtérre vezet. Az Al-Qadi család hajósai tértek vissza útjukról, és szörnyű eseményekről számolnak be. Együtt voltak a tengeren a Wassabok hajójával, amikor az Al-Hazrad család dzsinnje vihart támasztott, és a Wassabok hajóját diribdarabra törte...



A felelősség apánké, aki azonban nem kért semmi ilyet a dzsinnjétől - persze ezt senki nem hiszi el. A Qadi nagy bánata, hogy két fontos személy is utazott a hajón: a Caliph és a lánya, Kara, a mi leendő hitvesünk. Rohanjuk el a tengerpartra, keressük meg Caliphot (aki szerencsésen túlélte a katasztrófát), majd vele együtt a kis arany ládikát, amire Kara képe van festve, s a festményen a lány szeme nyitva van - tehát nem halt meg! Kísérjük be a városba Caliphot, akit a Qadi tájékoztat a történtekről, és a Caliph a legrosszabbakra gondol: szerinte a tervünk az volt, hogy elvesszük Kara-t, őt megöljük, s így mi örököltük volna rangját és vagyonát... semmi ellenbizonyítékunk nincs, marad a tiszta lelkiismeret. Családunkat börtönbe vetik Batar szigetén, bennünket pedig kitiltanak a városból, hisz mi nem tudjuk megidézni a dzsinnt, csak családunk többi tagja - tehát mi nem okozhattuk a katasztrófát... de családunk többi tagja mind gyanús.



Gyakorlatilag most kezdődnek igazi kalandjaink: keressük fel a hableányt, aki elmondja, hogy juthatunk be mestere, Farik tornyába, és elmeséli, hogy a halottak szigetén van egy hajó, amit ha megtisztítunk a gonosztól, a miénk lehet. A szigetre jutáshoz egy teknős segítségét vesszük igénybe, akit a dél-nyugati partról hívhatunk. A halottak szigetén gyűjtsük be a kulcsokat, öljük meg a gonosz boszorkányt, s a varázserővel megáldott hajó máris a miénk. A hajó gyomrában lévő teleporton belépve az asztrálra kerülünk, ahol - miután szétütöttük a nagy zöld golyóbist - bármikor felgyógyíthatjuk magunkat a kis zöld golyóval. Keressük fel Bandar szigetét, ahol megtaláljuk mesterünket, aki - ha elértük a megfelelő szintet - újabb fogásokra tanít. Kérjük meg a Caliphot, hogy engedjenek le apánkhoz, a börtönbe és a börtönőrnek fizessük le a 75 aranyat. Lent az engedély szerint csak apánkkal beszélhetünk, aki egy nagyon egészségtelen cellában sínylődik. Adjunk neki egy üveg gyógyitalt, majd kérésére keressük fel családunk többi tagját is. őket óvatosan közelítsük meg, nehogy a robot-őrök ránkfütyüljenek. Miután apánkat tájékoztattuk a helyzetükről, hagyjuk el a börtönt, s a börtönőrnél 400 aranyért vegyünk apánknak egy jobb cellát (természetesen ezek a jócselekedetek mind-mind tapasztalati ponttal járnak). Most keressük fel a varázsló tornyát, akihez egy fejtörőkkel teli labirintuson át vezet az út. A találóskérdésekre a válasz: North, South, I don't know...; a nőnek pedig 2, 1, 2, 1 sorrendben feleljünk.





Ha kijutottunk erről az idegtépő helyről, keressük fel a varázslót és feleségét szobájukban, s beszélgessünk el velük hosszasan. Sajnos nem tudják, ki irányíthatja a dzsinnünket a család tudta és akarata nélkül, de elküldenek Shiba szigetére ahol egy bölcs remete, akinek hatalmas könyvtára van, tudja a dzsinnek szigetének a nevét. Kapunk egy varázstükröt is, mely hasznos lesz kalandjaink során és egy megbízást, hogy hozzuk el az aranymadarat - ezt Bandarben vehetjük meg 200 aranyért. Keressük fel a szigetet, s keveredjünk el valahogy a szobrokhoz, az egyikbe dobáljunk pénzt, a másikba pedig a "heart of stone" nevezetű tekercset tegyük. A remete igen vicces, egy repülőszőnyegen nyargalászik a fejünk felett, és ember legyen a talpán aki elkapja. Csenjük ki a beszélő ládájából a holdkődarabot, majd próbáljuk elérni a remetét, amikor épp sziesztázik a repkedés közben. Ha sikerül elbeszélgetni vele, hozzuk szóba a dzsinnek szigetének a nevét, mire lehív a könyvtárába.

Na itt lesz minden rendesen! Egy idegtépő labirintusrendszerben először is az a célunk, hogy az összes lila X-en áthaladjunk, ha ez sikerült és bejutottunk a mászkáló szobrokhoz, akkor az egyik X-en áthaladva egy híd jelenik meg, amin átsétálva juthatunk a varázsszőnyeghez. A szőnyeggel repüljünk el a könyvtár lejáratához, menjünk le, keressük meg az arany ládikót, tegyük bele a varázstükrünket, mire a remete elkezd beszélgetni a képmásával, s ha ügyesen kihallgatjuk, véletlenül kiejti a dzsinnek szigetének nevét. A könyvtár egyébként amolyan bonusz-pálya is, rengeteg láda és egyéb kincs vár gazdára. A szigeten célunk, hogy bejussunk a dzsinnek tanácsába, hogy megtudjuk, ki irányította családunk dzsinnjét tudtunkon kívül. A bejutáshoz előbb el kell hozni a legravaszabb kígyót az egyik dzsinnek. Egy itt lakó ember Bandar szigetét ajánlja, hogy ott kutassunk a kígyó után...

Hát kedves Aladdinok, további kellemes kalandozást!

Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ

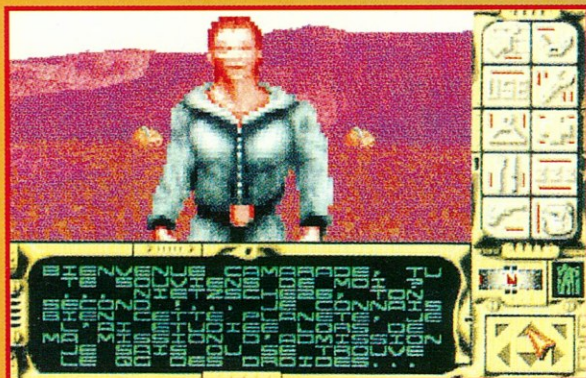
grafika	82%
hang/zene	92%
kezelhetőség	81%
kihívás	60%

ÖSSZHATÁS 83%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC

Silmarils. Ezt a céget aligha kell bemutatnom a kalandjátékok kedvelőinek, hiszen olyan nagysikerű programok fűződnek a nevéhez, mint az Ishar sorozat két tagja. Épp ezért igen nagy reményeket fűztem legújabb játékukhoz, a Robinson's Requiemhez. Hál'istennek nem is kellett csalódnom, a program minden szempontból kiválóra sikerült, még a legigényesebb kalandorokat is hosszú hetekre lekötheti.

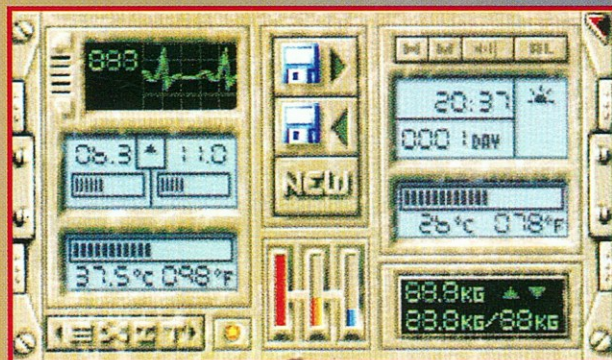


Már maga a kerettörténet is egyedi, üdítően hat a szokásos "mivagyunkanagyhősseléselkellpusztítanunkacsúnyagonoszvarázslót" játékok tengerében. Szóval a távoli jövőben járunk, számtalan fényévnyire a naprendszerünktől, főhősünk pedig egy Robinson nevezetű ügynök lesz. Ez a Robinson egy szép napon igen érdekes feladatot kap: egy ismeretlen és titokzatos bolygót kell felderítenie, komoly anyagi ellenszolgáltatás fejében. Egy ilyen csábító ajánlatnak ügynökünk nem tud ellenállni, gondolkodás nélkül felpattan űrhajójára és elszáguld az ismeretlenbe. Vesztére... Persze honnan is sejthette volna derék Robinsonunk, hogy az egész feladat egy halálos csapda, amit saját megbízói állítottak neki. Így fordulhat elő, hogy egy, a külvilágtól teljesen elszigetelt börtönbolygón találja magát egy szál mikrokomputer valamint némi egészségügyi felszerelés társaságában. És megkezdődik a harc a túlélésért...

Mint azt a sztoriból bizonyára sokan kitalálták, a játék tulajdonképpen a Robinson Crusoe futurisztikus környezetbe átvitt adaptációja. Itt azonban nem vagyunk teljesen egymagunk, rajtunk kívül még számtalan furcsa lény bolyong az "űr-Alcatraz" buja vadonjaiban. Köztörvényes bűnözőkkel és idegen lényekkel éppúgy összeakadhatunk, mint mondjuk éhes farkasemberekkel. Ezekkel a különös szerzetekkel nem muszáj mindig megküzdenünk, a megrögzött pacifisták akár szövetségre is léphetnek velük (legalábbis egy ideőre). Fő célunk persze a túlélés lesz, azaz a napi étel és ital megszerzése, valamint nem árt némi fegyvert és egyéb felszerelést sem felhajtanunk. És akkor még nem is beszéltem a menekülés kitervelésérôl, szóval nem fogunk unatkozni...

AZ IRÁNYÍTÁS

Mielőtt még nekifognánk nagy kalandozásainknak, az ilyenkor szokásos paramétereket is meg kell adnunk. Többek között beállíthatjuk a nehézségi fokozatot (ez főleg harcban lényeges), a grafika finomságát (finom grafika - kis sebesség), a látóterünk nagyságát (ez színtén a játék sebességén változtat) és még néhány apróságot.



A játék grafikai kivitelezését talán a DOOM-hoz tudnám a leginkább hasonlítani, ami ugye valamit már el is árul az anyag színvonaláról. A 3D-s környezetet hihetetlenül aprólékosan dolgozták ki a programozók, minden pixel a helyén van. Külön elismerést érdemel a fokozott térhatás, az állandóan változó háttér: többek között ezek adják a játék remek hangulatát. Az irányítás szintén nincs túlbonyolítva: alul láthatjuk a nálunk lévő tárgyak listáját, e mellett pedig néhány mozgásikon és az iránytű helyezkedik el. Külön érdekessége a játéknak, hogy a jobb alsó sarokban lévő kis nyilakkal a fejtartásunkon változtathatunk (magyarán megszemlélhetjük a földet illetve az eget is).

A lényegesebb ikonokat jobb oldalt láthatjuk, ezek balról jobbra és fentről lefelé a következők:

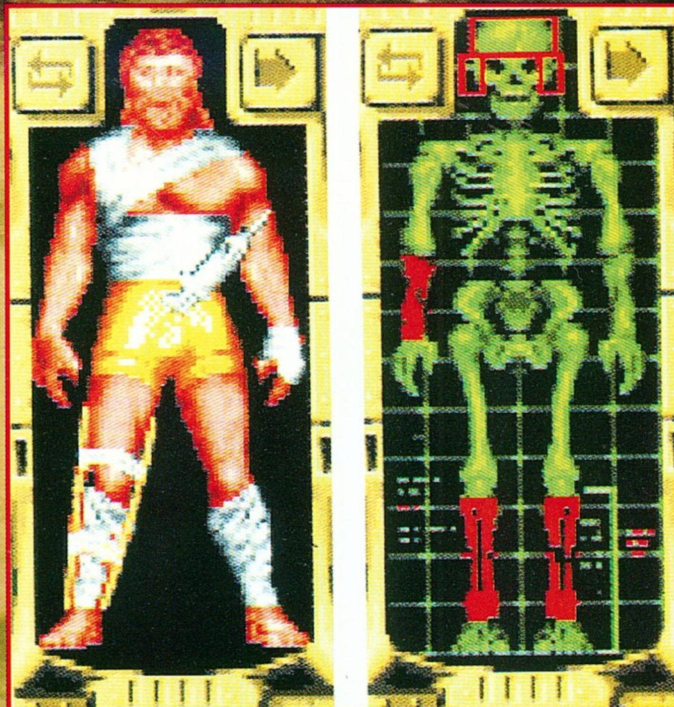
1. Térkép: a program készítői szerencsére gondoltak az A1-es méretű térképek rajzolásától iszonyodó játékosokra is és egy nagyon jó kis automap rendszert kreáltak. Itt nem csak a már bebarangolt területek domborzati viszonyait szemlélhetjük meg, hanem a környéken kóricáló élőlények mozgolódásait is figyelemmel kísérhetjük. Nem rossz...

2. Mikrokomputer: itt kérhetünk némi infót az egészségi állapotunkról. Többek között megtudhatjuk hősünk pulzusát, testhőmérsékletét, megterheltségét és az általános egészségi állapotát. Ezeken kívül a környezetünk hőmérsékletéről, a pontos időről valamint a napszakról is kapunk információt, szóval adatban nincs hiány. Egy-egy veszélyesebb csata vagy hosszabb menetelés után érdemes megnézni ezeket az adatokat, ugyanis a játék nagyon reálisan kezeli a sérüléseket és a fáradtságot. Példának okáért nem ajánlott a tűző napon teljes szerelésben mászkálnunk, mert könnyen napszúrást kapunk, vagy a bekötözetlen sebek elfertőződnek és könnyen Robinson barátunk halálát is okozhatják.

3. Tárgyak használata: ehhez az opcióhoz szerintem nem kell igazán kommentár.

4. Tárgyak összeszerelése: pl. itt tudjuk a fecskendőnket különféle oltóanyagokkal megtölteni.

5. Ruházkodás: itt tudjuk a rajtunk lévő szerelést összeválogatni. Mint azt már említettem, ennek a játékban igen nagy szerepe van, úgyhogy éjszakára mindig öltözködjünk fel rendesen, míg a meleg déli órákban akár alsógatyára is vetkőzhetünk. Ja, és ha nem akarunk tüdőgyulladást kapni



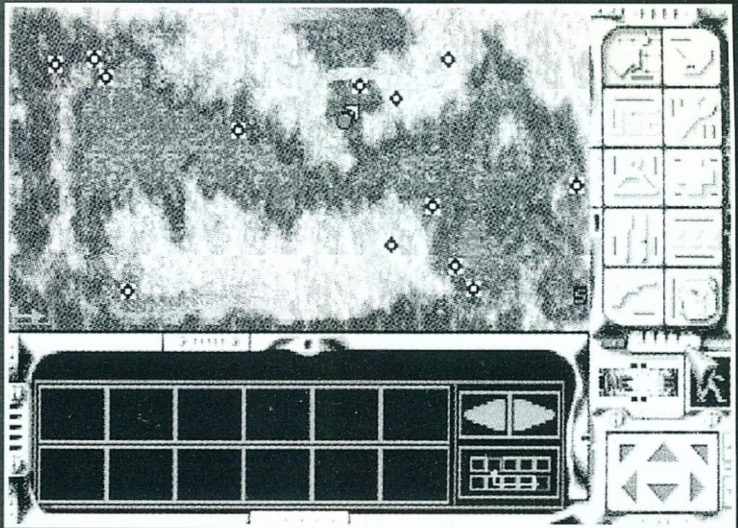
akkor esőben mindig viseljünk dzsekit magunkon!..

6. Gyógyszerek és egyéb egészségügyi cuccok használata: a jobb oldalt megjelenő alakon láthatjuk a különböző sérüléseinket. Ezeket mindig fertőtlenítsük le és kötözzük be, hacsak nem akarunk egy jó kis vérmérgezést összeszedni. Persze számtalan egyéb veszedelem is leselkedik ránk, mint mondjuk a mocsárláz, nátha és tüdőgyulladás. Ezeket különböző szérumok befecskendezésével és gyógyszerek elfogyasztásával tudjuk gyógyítani (pl. mocsaras környékeken járkálva nem árt néha egy kis kinint beszednünk). Az meg külön poén, hogy a játékban infúzióra köthetjük magunkat vagy akár saját végtagjainkat is amputálhatjuk. Ez utóbbi azért már elég drasztikus beavatkozás. Legalábbis szerintem.

7. Kajálás: ezt nem árt napjában többször is megejtenünk. Sajnos az ételért alaposan meg kell küzdenünk, ugyanis a különböző bogyókat, gyümölcsöket és egyéb nyalánkságokat alaposan eldugták a sunyi kis programozók.

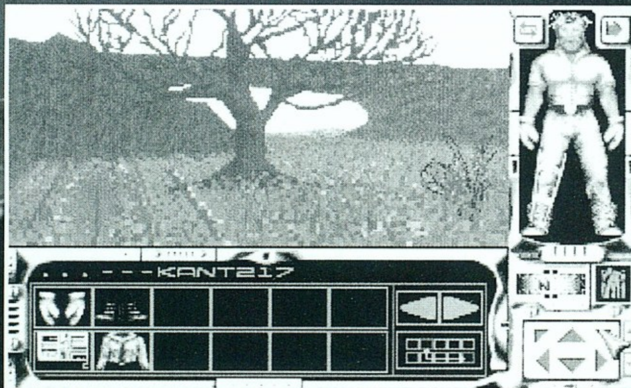
8. Alvás: csak akkor használhatjuk, ha hősünk már eléggé elfáradt. Ilyenkor viszont keressünk őkelmének egy nyugis kis vackot, ahol jópár órán keresztül zavartalanul relaxálhat. Ezt az opciót sem árt legalább napjában egyszer használni, hacsak nem óhajtunk mindenféle kellemetlen tünettel szembesülni (fejfájás, szédülés stb).

9. Harc: az opció csak akkor él, ha van a közvetlen közelünkben valamilyen élőlény. Ilyenkor az alul megjelenő fegyvereink közül válasszuk ki a nekünk legszimpatikusabbat aztán nyomogassuk az bal gombot minél szaporábban. Fontos, hogy ellenfelünkkel pont szemben álljunk, különben támadásaink rendre célt tévesztenek. Ellenfelünk péppé zúzása (lövése, szúrása) után alaposan kutassuk át a holttestet és környékét, na meg a sebeinkről se feledkezzünk meg.



10. Info a tárgyainkról: többek között a kiválasztott cucc súlyát és használati módját tudhatjuk meg.

Nyugodt szívvel állíthatom: az utóbbi hónapok legjobb játéka a Robinsons Requiem. Sőt... Nem akarok nagyot mondani, de akár az év játéka díjra is pályázhatna. A Silmarils végre egy olyan 3D-s játékot alkotott, ami a műfaj koronázatlan királyával, a DOOM-mal is állja a versenyt, a Corridor 7 színvonalú anyagokat pedig magasan veri. A grafika és a hang is remekül sikerült, de a program fő erőssége mégiscsak a hangulata és a hihetetlen realitása. Én személyszerint eleddig egy olyan programmal se találkoztam, amiben a lengén öltözött főhősünk a zuhogó esőben elkezdett volna tüsszögni.



Meg aztán be tudjuk állítani az óránkat, öngyilkosságot követhetünk el egy ciánkapszulával, belőhetjük magunkat morfiummal és még hosszan sorolhatnám az eredetibbnél eredetibb ötleteket. Lehet hogy ezek apróságok, de mégiscsak ezek az apró dolgok adnak egyedi ízt a játéknak. Az mindenestre egyértel-műen látszik, hogy nem egy délután alatt vágták össze a programot. Talán a Robinson's Requiem egyetlen hibája, hogy a finom grafikánál és nagy játéktérnél alaposan lelassul a scroll, 486/40 Mhz alatt pedig egyenesen élvezhetetlenné válik. Kellemetlen, de hát mindennek megvan az ára. Nem is szaporítom tovább a szót: kicsiknek, nagyoknak, Katakis-rajongóknak, megszállott kalandoroknak egyaránt ajánlom a játékot. Végre valami üde színfolt a sablon-játékok végeláthatatlan óceánjában.

ÉRTÉKELŐ

grafika	92%
hang / zene	89%
kezelhetőség	93%
kihívás	88%

ÖSSZHATÁS
92%

TESZTELVE: *PC*
VERZIÓK: *PC*

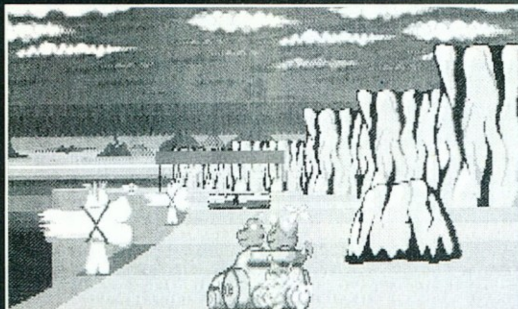
T.J.

ROBINSON'S REQUIEM

AMIGA

Úgy tűnik, a Silmarils Európa legnagyobb RPG specialistájává növi ki magát, hiszen immáron ki tudja hányadik nagy sikerükként megjelentették az **ISHAR 3**-t. A sztori, mint várható volt, a gonosz varázsló, Shandar visszatérésével folytatódik. Nemhiába varázslatos személy, a halálból is vissza tud térni, de a szellemének egy testre van szüksége, hogy reinkarnálódhasson. Erre legmegfelelőbbnek a 2000 éves, gigantikus sárkányt, Wohratax-ot találja, aki a Fekete Sárkányok utolsó leszármazottja. A mi feladatunk természetesen az lesz, hogy elpusztítsuk a dragont, mielőtt a varázsló átvenné a lelke fölött a hatalmat. A játékban az idősíkok között kell barangolnunk, hogy a különböző korokban található rejtélyeket megoldva felvegyük Shandar akkori arcaival a küzdelmet. Grafikai újdonságként egy eddig Amigán nemigen tapasztalt szédületes sebességű 3D-s mozgatórutint és hús-vér teremtmények digitalizált másaiból álló szereplőgárdát vonultat fel a játék. Hét típusú helyszín, ezernyi figura és hanghatásaik, megoldhatatlannak tűnő rejtélyek - igazi csemege!

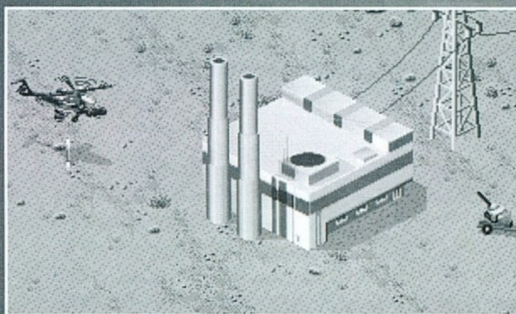


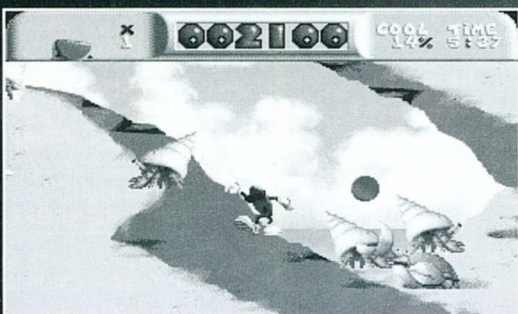


A Grandslam tudvalevőleg az Amiga programok egyik legnagyobb támogatója, jóformán csak ezen gép változataira jelentetnek meg produkciókat. Játékaikat a hosszú előkészítés és viszonylag nagy siker jellemzi. Ez várható a jelenlegi favorituknál, a **BUMP 'N' BURN**-nél is, hiszen csak majd másfél éves fejlesztés után tárták a nagyérdemű közönség elé, és első ránézésre igen kellemes benyomást okoz. Nem szerencsés egy Amiga játékot egy konzolon népszerű anyaghoz hasonlítani (önérzet is van a világon...), de jelen esetben nem tudom megállni, hogy ne viszonyítsam a BNB-t a Super Mariokart-hoz. Mind az alapötlet, mind a kivitelezés egymásra ütött - és ez bizony az Amiga változatot dícséri! Egy go-kartos flúgos futamról van szó, amelyben minden annyira abszurd, lökött, humoros, hogy csak na. A rendkívül finoman és folyamatosan scrollozó pályákon kell ellenfeleinket kifüstölnünk az útból (rakátákkal, olajfoltokkal, ködösítéssel), hogy a B'N'B Nagydíjat megszerezzük. A játék kivitelezése bravúros, a játékélmény maximális, egyszóval BESZERZENDŐ!

PC

A Gremlin Graphics csak nem fért a bőrébe és a méltán nagysikerű **DESERT STRIKE** konzolos illetve Amigás változatai után megjelentette a PC verziót is - gondolván, hogy a sok kis ügyifogyi pécés majd lohol a boltokba és megveszi ezt a portékát is. Csakhogy az eszesebb PC-tulajok először elolvassák a szaklapok véleményét a játékról és csak azután engednek a csábításnak. Sajnos azonban ki kell ábrándítanom minden olyan rajongót, aki már a program hírétől lázba jött, hogy nem EZ az A Desert Strike, ami olyan jól nézett ki az összes többi géptípuson. Ez csak halvány utánzat! Az alaptörténet, a helyszínek, a fegyverek, az ellenfelek, a küldetések - egyszóval minden ugyanaz, de valami mégis hiányzik belőle. Sokkal rángatósabb a scroll, olyannyira, hogy néhány perces játék után belefárad az ember szeme, a hangok még Sound Blasteren is csak nyöszörögnek, a lelőtt ellenfelek felrobbanása inkább csak egy pukkanás, majd szőrén szálán eltűnnek, semmi roncs nem marad utánuk, stb. Még az átvezető képek is zsenge animációk sorozatai, semmi extra. Kár érte, pedig nagyon vártuk...



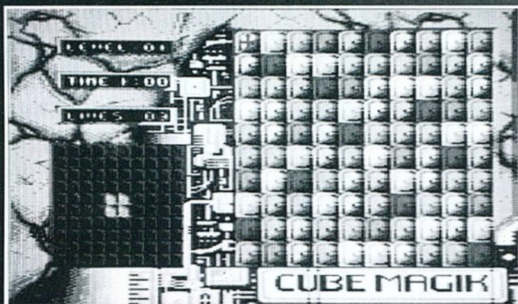


Annál jobban sikerült viszont a Virgin **COOL SPOT** konverziója. A játék nemhiába vált híressé a konzol és Amiga piacon: cuki főszereplője biztosíték volt a sikerre. Ehhez persze kellett a fejlesztők belevaló munkája, amellyel a szinteket ilyen összetettekre készítették, az ellenfeleket ilyen szívóssá tették és a szereplők animációit ilyen könnyfakasztóra kreálták, s ezt maximálisan sikerült megvalósítani a PC változatban is. Ha már eleget gyűjtögettük az érméket, jópár rákocskát levetkőztettünk, elegendő bónusz cumót szereztünk, és időnk sincs túlságosan fogytán, álljunk meg egy pillanatra és nézzük meg Laza Spot "unalmi állapotait"! Érdemes, hiszen itt csillan meg legjobban az animációs munka gyümölcse... A bámészkodás után próbáljunk nemcsak vízszintesen haladni, hanem a függőleges ugrálásokkal rejtett helyekre is eljutni. Véleményem szerint a billentyűzetről való irányítás nehezebb, mint a joystickos, főleg akkor, amikor egyszerre kell ugranunk és lövöldöznünk. A híresen jól eltalált zenei betétek ebből a változatból sem hiányoznak, hangkártyával igazi muzikális élményt nyújt.

C-64

A német Magic Disc még mindig állja a sarat, és folyamatosan ontja magából a C64-es anyagokat, amelyek gyakorta egész pofásra sikerülnek - mint a most következő **BOBIX** című játékuk is. Bár a fotó nem árul el túlzottan sokat a játékról, de higgyétek el nekem, hogy tényleg színvonalas a stuff. Egy kis manussal kell a vízszintesen scrollozó platformokon ugrálva a körülöttünk nyüzsgő kukacok, bogarak, mérges tüskék között laviroznunk, és a lehető legtöbb gyémántot és üvegcsét begyűjtenünk. Gyakorta olyan helyekre vannak ezek elszórva, ahová csak pontos időzítéssel és igen jó reflexekkel megáldva tudunk felpattanni. A mérgező tüskék pedig pont oda nőttek, ahová legszívesebben landolnánk. Sajna elég rövidek a pályák és csak 5 van belőlük, viszont legalább a rendelkezésre álló, viszonylag hosszú időből nem fogunk kifutni. A szereplők cuki animációi, a formásan megrajzolt háttérgrafika és a többrétegű scroll pedig kárpótol az esetleg uncsinak tűnő "jump and run" akcióért. Azoknak ajánlom, akik nem a nagyszabású játékokért rajonganak, hanem beérik kisebb, de ízletes falatokkal is.





Mivel ebben a hónapban alig érkezett logikai program, ezért az Érkezési Ol-dalra csempészem be a másik nagy német C64-es kiadó, a Markt und Technik újdonságát, a **CUBE MAGIK**-et. Első ránézésre ismerősnek tűnhet a stílus, sőt másodikra is... Bizony, a logikai játékok ezen válfajának tagjaival lassan Dunát lehetne rekeszteni. Adott a kis kijelzőn egy meghatározott színekből álló alakzat, illetve a másik oldalon egy kockarengeteg. Állítsuk be a 10x10-es négyzethálón a kis kijelzőn látható alakzatot - ha tudjuk! Sorokat vagy oszlopokat tudunk mozgatni - éppen azt, amelyiken a kis kereszt található. Nem lesz könnyű dolgunk, mert vagy 8-10 színű a kockák felülete, és elég egy mozdítás vízszintesen és a függőlegesen már beállított kockák egysége el is illant. Az 50 pálya megoldása igazi embertpróbáló feladat, jómagam sem jutottam volna a 14-ik pálya fölé, ha nincs a lemezen elrejtve egy kis HELP-file. Lássátok kivel van dolgotok, néhány igazán szép pálya kódját megosztom veletek is: SKIP, LOOK, COOL, BASS, SEGA, CAKE. Ajánlom mindazoknak, akik még nem csömöllöttek meg a tilitoli játékoktól...

ÉRKEZÉSI OLDAL

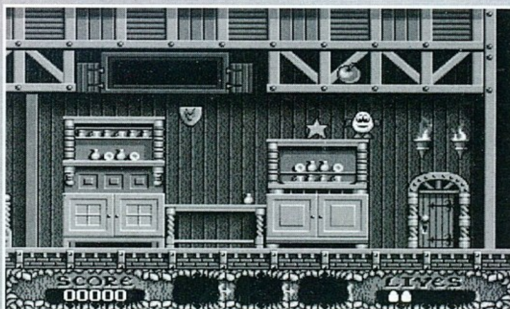
Találós kérdés következik! Mi a közös az alábbi programokban: Rick Dangerous 1-2, Chuck Rock 1-2, Wolfchild, Wonder Dog? Inkább elárulom: mindegyiket egy Bob Churchill nevű fejlesztő tervezte, aki most újabb fába vágta a fejszéjét, mely a **DRAGONSTONE** nevet kapta. A Core Design által a napokban kiadott kaland/akciójáték, amely nem titkoltan a Darkmere utódjának készült, a legjobbak közül való - ha nem a legjobb! Mint a stílus képviselőjének, ennek is legnagyobb erénye és erőssége a feladványok, rejtélyek sokasága, amelyek a legkeményebb harcokkal, összecsapásokkal vegyítve adják a játék sava-borsát. Előrelátás, kitartás, taktika és ügyesség: ezek a legszökségesebb hozzávalók a játékos részéről. A hatalmas kitejedésű, mesterien megrajzolt labirintusokban, erdőkben, barlangokban megszámlálhatatlan mennyiségű barátságos, közönbös, ellenséges és halálosan veszélyes karakterrel találkozhatunk, akik elősegítik, vagy hátráltatják a küldetésünket (például egy szorgos favágó a játék során olyan helyeket is megtisztít, ahová a sűrű erdőtől eredetileg nem tudtunk volna bemenni). És ez még csak a legegyszerűbb talány...

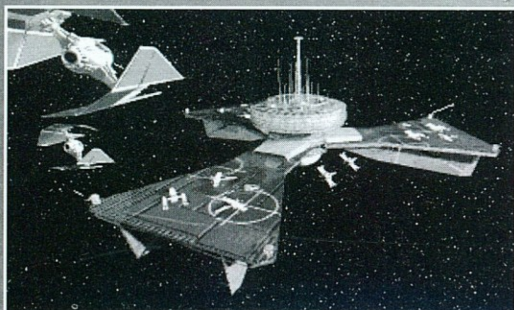




VB ide VB oda, a focimenedzserek mindig népszerűek voltak és lesznek is. Természetesen csak egy igen szűk réteg kedveli az akciómentes, a kívülállóknak száraznak és tilitolinak tűnő játékstílust. A Black Legend nevű, még igencsak gyerekcipőben járó cég, amely a rejtett tehetségek felkutatásával foglalkozik világszerte, a napokban dobta piacra a **TACTICAL MANAGER** című képzeletbeli fociedzőknek szánt játékát. Az ezen a téren "otthon levők" véleménye szerint az anyag a valaha készült egyik legélethűbb menedzser program. Nem akar több lenni, mint ami, nincsenek benne fantasztikus átvezetőképek, digitalizált zenei betétek, csak egyvalamire koncentrál: a futball menedzser taktikai és stratégia lépéseire. Újítása, hogy akár 42 (!) játékos is részt vehet a játékban, bármikor bekapcsolódhat valaki és ki is léphet, ha megunta. A szintlépés csak kemény és megfeszített munkával érhető el, nem választhatjuk tehát például a Manchester United-et a játék elején, amíg nincs nevünk a szakmában. A stílus rabjainak igazi próbatételt és csalódásmentes szórakozást ígér.

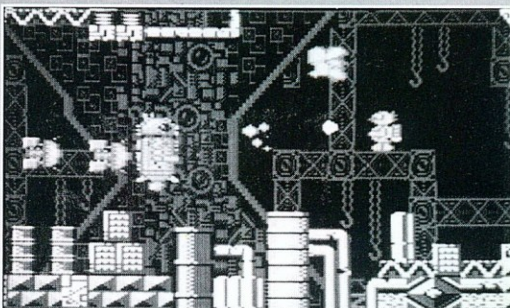
Ha már az imádnivaló főszereplőknél tartunk, következzen a sokak által kedvelt **DIZZY** sorozat **FANTASTIC** jelzővel ellátott PC-s változata. Én személy szerint minden gépen utáltam ezt a pattogó tojást, és most, a 486-osok korában való megjelentetését egy kicsit megszégyenítőnek tartom. C64-en és Amigán még legalább nemcsak lecsupaszított hátterek előtt pattogott, hanem többrétegű parallax scroll "szépítette" az anyagot, erre a legprofibb gépen nyamvadt egyrétegű felületek ricegnek a tojás mögött. A játékmenet és a sztori felpumpálására sem fordítottak túl sok energiát Codemasters-ék, ugyanazok a helyszínek (erdőség, kisváros, bánya és egy vízalatti epizód) találhatók ebben a változatban is, ugyancsak idétlen cumókat kell felszedni és ezekkel felettébb rejtélyes talányokat kell megoldanunk. Véletlenszerűen találkozhatunk Operation Wolf-szerű lövöldözős jelenetekkel (persze csak Dizzy színvonalon) és tologatós-játék betétekkel, ahol extra életet meg ilyesmiket lehet kapni cserébe a gyors megoldásért. A zenéről és a hanghatásokról inkább nem is mondanék semmit, mert még túlságosan elkapatnám magam...

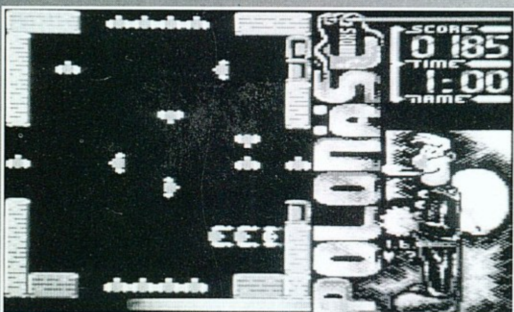




Az utolsó pillanatban érkezett meg a LucasArts által kifejlesztett és hosszas alkudozás után a Virgin által forgalmazott nagy durranás, a **TIE FIGHTER.** Az X-Wing utódjának titulált stuff számos ponton megegyezik az elöddel, de ismerve annak hiányosságait fejlesztették ki az új szupersztárt. Minden objektum és repülő tárgy grafikája ún. "light sourced and shaded" techikával készült, ami alatt a valamilyen fényforráshoz való közeledés és távolodás élethű ábrázolását kell érteni. A belső képernyőn helyet kapott taktikai kijelzőn a befogott objektumok képe animálva jelenik meg, az eddigi állókép helyett. Magyarul: a Tie Fighter egy feltuningolt, új objektumokkal és kissé átgyúrt grafikával kiadott X-Wing klón, amelyben az eddigi gyakorlattól eltérően VÉGRE a ROSSZFIÚ szerepében díszeleghetünk. Az intro és a missziók közötti átvezető epizódok belevaló animációkkal készültek el, a szereplőgárda pedig új (de a Star Wars könyveket ismerőknek nem ismeretlen) arcokkal egészült ki. A játék futtatása már 386-oson is lehetséges, de a program csak 486-os gépeken mutatja meg, hogy mit is tud valójában. Teljes leírása a következő számban várható!

Bár már egy vérbeli űrjátékot kiveséztünk a 21. oldalon, bemutatnék még egy kellemes színfoltot erről a stíluspalettáról, **LAZYTECH** néven. Sajnos a kijelzőtábla lemaradt a fotóról, de a játékfelület képe sokat elárul a játékról. A jobb oldalon látható robotocska vagyunk mi, akinek 5 pályán kell a legkeményebb ellenállással megküzdenie, vészes gyorsasággal közeledő űrhajók, rakéták és egyéb monstrumok rohamát kiállnia. A pályák végén természetesen megkapjuk méltó jutalmunkat, egy-egy végellenfelet, amelyek tényleg bazinagyok és nagyon intelligensen mozognak! Nem elég egyhelyben állni és lőni, ahogy a csövön kifér, mivel pillanatok alatt a másvilágon találjuk magunkat. Grafikailag nem akar túl sokat nyújtani az anyag, de azt a keveset profi módon tálalja: 7-8 sprite is mozog egyszerre a képernyőn ricegésmentesen, hármas mélységű a parallax scroll, nagyon korrekt a sprite-ütközés lekérdezése (magyarul csak akkor robbanunk fel, ha tényleg ütközünk valamivel). Persze ez minden valamirevaló lövöldözős játéknak velejárója kellene hogy legyen, de manapság ilyen apróságokra nemnagyon adnak a fejlesztők.

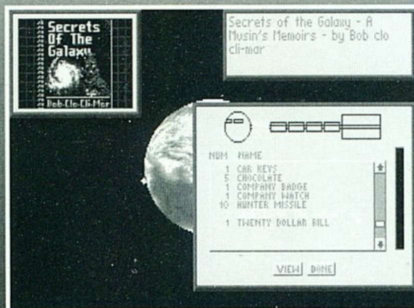




Hogy egy népi játék ihlessen meg egy számítógépeset - ilyet még nem láttam! Pedig most itt van, hiszen a Magic Disc jóvoltából megjelent egy **POLONÄSE** nevű program, amely egy ősi lengyel társas szórakozást, a nálunk "vonatozásnak" nevezett lakodalmakban gyakorta előforduló idétlenkedést dolgozza fel. Aki még nem járt faluhelyen, annak elárulom a játék lényegét: adott a masiniszta, aki indítja a menetet, majd mögé lép a következő vállalkozó, majd a következő, és így tovább, egészen addig, amíg a teremben levő összes résztvevő el nem fogy. Ha az így képződött "kígyó" a farkába harap, új kalauz kerül a sor elejére és indul az egész előről. Számítógépes átirata leginkább az ősrégi Snake-re hasonlít, csak itt felülnézetből látható emberek a láncolat láncszemei. A felsőbb szinteken asztalok, székek, egykijáratú helységek is nehezítik a dolgunkat. Elrendezésük pont azt a célt szolgálja, hogy ha túl hosszú a farkunk, akaratlanul is bele kelljen harapnunk, miközben lavírozunk a tereptárgyak között. A szórakozásról a pattogós ritmusú, hangulatos Lagzi Lajcsi muzsika is gondoskodik.

NOMAD

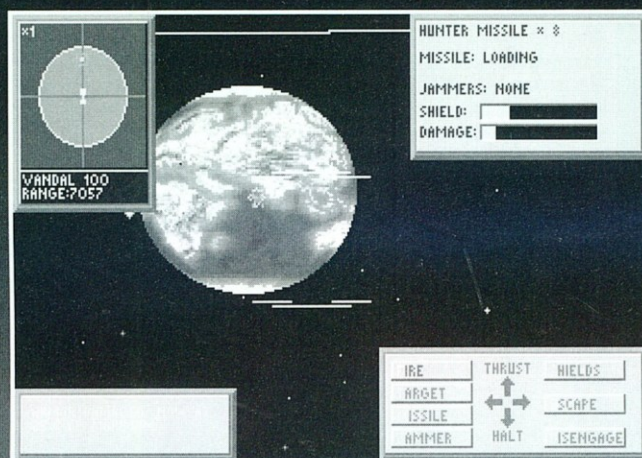
Nagyot csalódtam a Nomad CD-s verziójában. Lemezen már elég régen kijött, de nem keltett különösebb feltűnést ez az űrkereskedős-program. Nemrég megérkezett a CD-s verzió, amitől többet vártam, de mint kiderült, a CD csak a tárolásra szolgál, s a mintegy 6 megányi programot CD-ről installálhatjuk fel. A játék egyébként teljes egészében megegyezik a lemezes verzióval. Még arra se vették a fáradságot, hogy CD-s aláfestőzenéket pakoljanak fel a lemezre. Így aki valami klassz CD-s anyagra számít, annak csalódnia kell, ellenben aki szereti CD-n tartogatni a programjait, annak nyugodt szívvel ajánlom.





A program grafikájáért a Papyrus-Design a felelős, akinek nevéhez az Indycar fűződik. Minezek ellenére nem vagyok elájulva a grafikától sem. Igaz a bolygók megjelenítése igen mutatós, de a vektorűrhajók - szerintem - nem felelnek meg a mostani elvárásoknak. Az átvezetőképektől se esik hanyadt az ember, elmennek. A hangokról és zenékről: hát azokban sincs semmi különös, megvannak, léteznek, de semmi több. Az irányítás gyakorlatilag csak a különféle menük lehívásából áll, egyedül a harc kivétel. A játék irányítása annyi, hogy menüből menübe lépünk, s ha a sors úgy hozza, lövöldözünk egy kicsit - ekkor az egérrel kell üldözőbe venni ellenfelünket.

A játék sztorijában sincs semmi különös: a földre zuhant Nomad nevű űrhajót megjavítják, és a rendelkezésünkre bocsájtják. Ezzel kezdetét veszi egy Elit-típusú játék. Azt hiszem felesleges ecsetelnem a lényeget: bolygók közt kereskedünk, közben kisebb kalandokba, harcokba csöppenünk, stb. A játék elején Brian O-Keeffel tárgyalunk, akitől megkapjuk első megbízásunkat, 10 rakéta elszállítását a Maka Bol bolygóra. Ha ez megtörtént, további küldetések után a bolygó helyi hálózatán nézhetünk. A játék irányítása sokrétű, de könnyen elsajátítható. A **Navigate** menüben állíthatjuk be úticélunkat, ez lehet az ismert űrön, vagy akár az egész világmindenségen belül. igyekeztek ebbe a játékba is minél több bolygót "beleültetni", nehogy unalmas legyen a program. Ha az ismert bolygók közül megyünk valamelyikre, különféle szűrőutasításokkal vizsgálhatjuk meg (lakott-e, kik lakják, robotok dolgoznak-e rajta, stb). A **Scanning** ponttal vizsgálhatunk meg közelebbről egy bolygót vagy űrhajót. Ilyenkor a vizsgált dolog összes létező adatát megkapjuk. A **Communication** menü alatt lehet rádióüzeneteket leadni, hálózatokra bekapcsolódni. A **Combat** pont alatt harcolhatunk, de meg kell jegyezni, a harcok nem valami látványosak. A billentyűzetről irányíthatjuk hajónkat (esetleg egérrel), a Space-el lövöldözhetünk, emellett változtathatjuk célpontunkat, ki/bekapcsolhatjuk a pajzsot, fegyvert választhatunk, menekülhetünk - egy sor szokásos lehetőség.



A hajónkat javítgathatjuk is az **Engineering** menüpontban, ahol megnézhetjük hajónk részeinek állapotát, s ki is javíthatjuk őket. Az **Inventory** pontban kérhetjük le a nálunk lévő tárgyak listáját. Mind személyes holmijainkat, mind a kereskedelmi céllal felhalmozott cikkeket itt találjuk, s ha akarjuk meg is nézhetjük őket közlelebbről. A **Log** menüpontban a program különféle feljegyzéseket tesz a naplónkba, ahová mi is kedvünkre írogathatunk. A **Time lock** pont alatt menthetünk, tölthetünk, kiléphetünk.

Látható, hogy a Nomad nem sok újdonsággal kecsegtet. Aki egy űrkereskedős programot akar mutogatni a barátjának, hátha megtetszik neki, az inkább a Privateer-t vegye elő a fiók mélyéről (apropó, Privateer: mostanában jelent meg hozzá két küldetés lemez, telis-tele titkos küldetésekkel).

Ellenben akik az Eliteken nőttek fel, s lételemük az űrkereskedés, azoknak nyugodt szívvel ajánlhatom: sok-sok bolygó, rengeteg küldetés, izgalmas történetek - ha nem is nagy grafikai és zenei aláfestéssel. Aki a kánikula elől inkább a lakás hűvösébe menekül a vízpart helyett, annak garantálom, hogy kitart a nyár végéig - ha nem tovább - a Nomad.

Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ

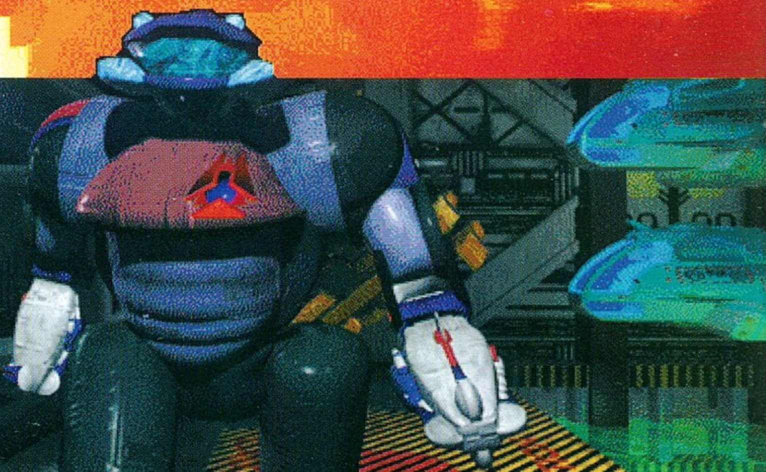
grafika	65%
hang/zene	68%
kezelhetőség	72%
kihívás	65%

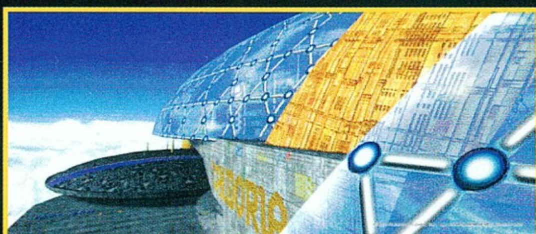
ÖSSZHATÁS

66%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

THE JOURNEYMAN PROJECT













Vegyes érzelmekkel vettem kézbe a Presto Studios munkáját, a Journeymant. Az eddigi tapasztalat azt mutatja, hogy ha egy CD-s játék (és ebben az esetben ez ízig-vérig CD-s program) megfelelően gyors egy mezei 386-os vagy 486-os konfiguráción, akkor abba nem ültettek sokkal többet, mint egy egyszerű lemezes játékba. Ám azoknál a játékoknál ahol fergeteges, filmszerű - esetleg nagyfelbontású - grafikát kapunk, mindezt megspékelve folyamatos digi beszéddel/zenével, oda szükséges egy 486Dx-50, 8 MB RAM, természetesen dupla sebességű CD-ROM a zökkenőmentes játékhoz. A Journeyman-ra ezek mind igazak. El lehet vele játszogatni természetesen már egy 386Dx-en, 4 MB RAM-mal, de a 64-es időkben érezhetjük magunkat. Jómagam egy 486Sx33, 4 MB, szimpla CD-n teszteltem, és bizony itt is sokszor elcsúszott a szöveg és a kép, illetve a rengeteg töltés hamar elvette a kedvemet a játéktól. A legjobb megoldás egyébként az, ha az embernek van egy 450 megás winchestere, oda felmásolja, s így még egy lassúbb gépen is kitűnően élvezheti a játékot.

Maradjunk még egy kicsit a játék igényeinél. Az imént említett hardware környezet mellé a következő szoftverek nélkülözhetetlenek: a játék 3.1-es Windows alatt fut, s emellé felinstallálja magának a Quicktime programot a gépünkre, ami a képek, animációk, hangok lejátszásához szükséges. Tehát mindenek előtt a jmsetup.exe-t indítsuk Windows alól, ami felrakja a Quicktime-ot, és beírja magát az autoexec-be. Amennyiben most se indulna el, azonosítsuk az autoexec-ünkben szereplő adatokat a játékhoz mellékelt lapon olvashatókkal, és javítsuk ki, ami nem stimmel. Ha sikerült megtennünk az első lépéseket, három ikon jelenik meg Windows-ablakunkban: az elsővel indíthatjuk magát a játékot, a következővel rövid preview-t nézhetünk, az utolsó a játék főbb színhelyeit mutatja be.

A játék 2318-ban kezdődik, Caldoriában, az első lebegő városban. A világban most béke honol, a XXI. század elejének háborúit úgy tűnik végleg kiheverték. A világ a 2100-as évekre lenyugodott, kiheverte a háborúit, jelentős fejlődésnek indult gazdasági és politikai téren. Az emberek kezdtek kitörni a kor szellemével járó örökös búskomorságból, letargiából. 2185-ben a földlakók kezdték meghódítani a világűrt: először a Marsra, majd a többi közeli bolygóra is betelepedtek, városokat, kolóniákat hoztak létre. 2308-ban megtörtént az első találkozás egy idegen, intelligens fajjal. Azt az ajánlatot tették, hogy álljunk be a Bolygóközi Békeszövetségbe, hogy megosszuk ismereteinket a tudományok, kultúrák terén. Tíz év gondolkodási időt adtak. Nemrég jöttek a Cyrollansok követei, akikkel aláírtuk a szerződést. Ekkor már létezett a Pegasus fedőnév alatt működő időgép, aminek veszélyeire hamar rádöbbent az emberiség, hisz ha rossz kezekbe kerül veszélyesebb lehet, mint a legszörnyűbb fegyver. Nekünk, mint az időgép egyik őrzőjének az a feladatunk, hogy megakadályozzunk valamiféle történelmi szabotázst. A történelmet érdekes módon biztosították a rendszeren belül: elhelyezték a múltban lemezeket, melyeken a megtörtént eseményeket rögzítették, s ezen lemezek tartalma akkor sem változik, ha a történelembe valaki "belenyúlna". A lemezeknek van egy másolatuk is a Pegasus rendszeren belül, de ezek a másolatok megváltoznak, ha valami változna a múltban. Így a mi feladatunk járni az időben, elhozni az eredeti lemezeket, összehasonlítani a változást, s ha valami végzetes eltérés történik, korrigálnunk kell azt.

Örökös felszerelésünk egy szemüveg, amely mögül látjuk a világot, s amely gyakorlatilag a játék vezérlőpultja. Itt láthatjuk energiánkat, melynek nem szabad nulla alá csökkenie, mert akkor nem tudunk visszajutni a jelenbe; itt kommunikál velünk a program, innen használhatjuk tárgyainkat (a biochipjeinket is), innen irányíthatjuk mozgásunkat. A biochipek lényeges részei a játéknak. Az egyik biochippel menthetünk/tölthetünk, a másikkal utazhatunk vissza a jelenbe, a harmadik egy automap-nek felel meg, stb.

A játék fotorealisztikus grafikája tényleg magával ragadó, de csak azoknak ajánlom, akik egy jobb géppel rendelkeznek. Mindenesetre a Journeyman is mérföldkőnek számít a CD-s játékok között.

ÉRTÉKELŐ

grafika	95%
hang/zene	85%
kezelhetőség	70%
kihívás	72%

ÖSSZHATÁS 80%

TESZTELVE: PC CD 576 KByte
VERZIÓK: PC CD

Inherits of the EARTH

Elérkezett a nyár, s végre vége a karácsonyi dömping utáni uborkaszezonnak. A cégek ismét kezdik kiadogatni az jobbnál jobb anyagokat, nehogy szórakozás nélkül maradjon a fárasztó iskolaév után a számítógépnyúzók tábora. A hírek és anyagok is azt bizonyítják, hogy vége a programszegény (leginkább kalandszegény) hónapoknak, ismét dúskálhatunk a játékokban.

Az elsők között érkezett a New World Computing anyaga, melyet a Dreamers Guild-al karöltve dobtak piacra. Bizonyára vannak, akikben még kellemes emlékként él a New World neve, hisz sok-sok évvel ezelőtt adták ki a jó öregre a nagyhírű Kings Bounty-t. No, a géptípus változott, a minőség megpróbál alkalmazkodni a '94-es mércéhez, a stílus pedig kaland, nem is akármilyen, hanem a Lucasfilmtől lekoppintott. Úgy látszik egyre többen döbbennek rá, hogy ezidáig a legtökéletesebb kalandjáték irányítást Lucasék fejlesztették ki, és semmiféle ikonvezérlés nem érhet a nyomába (ebben jócskán benne van az én szubjektív véleményem).









A játék egy utopisztikus állatmese, helyszíne a Föld. Röviden az előzményekről: az emberek elkezdték tanítgatni az állatokat, megértették velük a gondolkodás, az érzések, a szeretet fogalmát, megtanították őket beszélni, írni, olvasni. Az állatok istenként tisztelték az embereket, de egyszer, egyik napról a másikra az emberek eltűntek a Földről, maguk után hagyva a sok ismeretlen tárgyat, épületet, szerkezetet. Az állatok úgy kezdtek élni, mint az emberek a feudalizmus hajnalán, fajok szerint törzsekbe tömörülve. De életükben sok helyen fontos szerepet játszottak az emberektől rájuk maradt tárgyak, melyeket varázstárgyakként tisztelték. Nos, mi ebbe a világba csöppenünk bele, méghozzá egy rókakoma képében.



Hát akkor lássuk a kerettörténetet! A vásárban sokadszorra rendezik meg az immár szokássá vált sakkversenyt (vagy valami olyasfélét), melyen a döntőbe egy patkány és egy róka jut. A rókica nagy bosszúságára a patkány nyeri a mérkőzést, és a vele járó aranyérmet. Éppen fűt-fát szidalmaz a róka, amikor megjelennek a király helytartói és kihirdetik, hogy mindenki húzodjon meg az otthonában, és amíg nem találják meg a viharok gömbjét, senki ne hagyja el otthonát. Ebben a pillantaban megérkeznek a disznók. A disznók nagyon felháborodnak azon, hogy a szarvaskövetek őket is gyanúsítják, mivelhogy köztudottan a röfik kedvelik a legjobban a dagonyát, és a viharok gömbjével figyelni és irányítani lehet az évszakok, esőzések rendjét. Az agresszív malacok rögtön minket gyanúsítanak, de szerencsénkre a barátnőnk remek alabit biztosít. A szarvasnak mégis a fülébe ülteti a bogarat, miszerint a rókák a lopósak, és ezért a gömb megkerüléséig be akar záratni. Riffnek (azaz nekünk) remek ötlete támad: mivel a fejtörőkben elég jártas, ezért legjobb lesz, ha a nyomozást ránkbízzák, s így a gyanú is elhárul rólunk. Persze nem olyan egyszerű vallatóinkat meggyőzni: kapunk egy-egy kísérőt a szarvasok és röfik részéről, és ráadásul barátnőnket túszként tartják fogva, amíg meg nem érkezünk a gömbbel. Hát így kezdődik a galiba.





Bár már láttam szebben megrajzolt játékot, a grafika elég kellemes (kicsit Kyrandia stílusú). Sajnos a játékot telerakták izometrikusan ábrázolt falukkal, labirintusokkal, s amikor ilyen helyen csatangolunk, és keresünk pl. egy boltot a sok-sok ugyanolyan ház között, az bizony sok üres játékidőt felemészt. A labirintusrészekről jobb ha nem is beszélek. A játék elején fantasztikusan hosszú digi szöveget hallgathatunk, nem is rossz minőségben; a zenék kicsit rövidre és egyszerűre sikeredtek, még egy General Midis hangkártyán is inkább lekapcsolja az ember.











Hát akkor lássuk a leírást:

Hagyjuk el a sátrat, és induljunk el a felfelé vezető úton, és térjünk be az aranyműveshez. Beszélgessünk el vele (2, 2, 1, 2), és adjuk el az ezüst medaliont. Aki egy kis (?) beszélgetésre vágyik, az keresse fel a vásár árusait és kérdezze ki őket, de semmi eredményt nem érünk el náluk. Hagyjuk el a vásárt, és keressük fel a menyétfalut, azon belül is a vegyeskereskedést (először a jobbra lévő faluközpontot keressük meg - ez fallal körül van véve - majd az üvegárussal szemben találjuk), adjuk oda a pénzünket és vegyük meg a gipszet (2). Egyelőre hagyjuk el a falut. s keressük fel a bűntett színhelyét (sancutary). Nyissuk ki az ajtót, majd induljunk nyílegyenesen előre, nyissuk ki a szentélybe vezető ajtót, majd menjünk be a szentélybe. Beszélgessünk el Elara-val, aki a gömböt őrizte, s most nem hajlandó elhinni, hogy a király követei vagyunk (1). Keressük fel a szarvaskirályt az erdőben, és kérjünk tőle valami bizonyítékot, mire egy aranyalmát nyom a kezünkbe, ami tökéletesen meggyőzi Elara-t kilétünk felől (1). Irány tehát Elara, adjuk át az almát, mire ő megnyitja a szentély kertjét előttünk. A kertet az udvartól balra találjuk. Először is keressük meg a vödröt az egyik elkerített ágyásban, töltsük tele vízzel, majd öntsük hozzá a gipszünket. Most keressük meg a kert jobb felső sarkában lévő lábnyomot és meggyet. A meggyet vegyük fel, a lábnyomot öntsük ki a gipsszel, s máris van némi bizonyíték, ami alapján elindíthajuk a nyomozást. Utazzunk el a vaddisznók kastélyába, beszéljük rá az őröket, hogy engedjenek be (2), majd menjünk be a vadkankirályhoz. Másszunk be a pocsolyába, majd miután végighallgattuk a szidalmait, s egy pillanatra láttuk a barátnőnket, húzzunk el a kastélyból. Ördögi véletlen, de a pocsolyában egy farkasfejes gyűrű ragadt ránk. Most látogassuk meg a patkányokat, irány a barlang (cave). Barátainkkal tereltessük el az őr figyelmét (4, 2), s mi ezalatt surranjunk be a csatornajáratba és keressük meg Sist-et, aki egy rendkívül művelt patkány. A csatorna kész labirintus, mindenesetre néhány támpont: az első kereszteződésben forduljunk jobbra, majd egy könyvekkel és egy székekkel teli termen kell keresztülmenni. Ha átjutottunk a kör alakú termen (és a játék védelmén), folytassuk az utunkat lefelé, majd jobbra és ismét lefelé. Nagyvonalakban ez a helyes út. Mutassuk meg neki a bizonyitékainkat, mire azonosítja az állatot, de mielőtt megmondaná, mi volt az, egy kis feladatot ró ki ránk: menjünk el a disznókhoz, s kémkedjünk egy kicsit, mivel úgy tudja, hogy valamelyik törzs vezetője a királynál járt és valamire készülhetnek... Nyújtsuk át a farkasfejes gyűrűt, ami alapján Sist egy katonai szervezkedést sejt a találka mögött. Elmondja, hogy a rabló egy mosómedve volt, de a mosómedvék északon laknak, és mi nem ismerjük azt a vidéket, még térképünk sincs róla.













Hagyjuk el a patkánylakot, s keressük fel a kutyát, aki a hegytetőn a világítótorony mellett lakik. Beszélgessünk el vele, mire megtudjuk, hogy van egy fényfogója (távcsöve), aminek eltört az egyik lencséje, és van neki egy térképe az ismeretlen északi vidékről. Menjünk bele egy kis üzletbe: megcsináljuk neki a lencsét, ha cserébe ő odaadja a térképét. Örömmel csap a mancsunkba, odaadja mintának a törött lencsét - már csak az ép lencsét kell beszerezni, úgyhogy irány a falu, azon belül is az üveges. Mutassuk meg neki a törött lencsét, amit sajnos ő nem tud megcsinálni, de felajánlja, hogy találkozzunk a falugyűlésen, ahol a mindenttudó gömbtől kérhetünk tanácsot (4). A gyűlés ebben a háztömbben van, keressük meg, s beszélgessünk el a mesterrel (3), mire ő elmondja, hogy csak az egylet tagjai beszélhetnek a gömbbel, és hogy tagok legyünk, ahhoz előbb ki kell rakni egy puzzle-t. Egy nem túlzottan nehéz kirakóst kell megoldanunk, amihez ráadásul súgnak is. Ha megvan, beszélgessünk el a gömbbel, de sajna nem tudja beazonosítani, hogy mi az a fényfogó (2, 4, 4, 5, 5). Keressük fel a patkányt, Sist-et, adjuk át a lencsét, és meséljük el hogyan jártunk a mindentudó gömbbel, mire ő a fényfogót az elmondottak alapján azonosítja a könyveiben olvasott távcsővel (1, 2). Térjünk vissza a gyűlésre, és mondjuk a gömbnek a távcső szót (2, 1, 1, 2, 3, 5), mire az azonosítja, és elmondja, hogy a lencséjének elkészítéséhez vörösagyag szükséges. Vörösagyagot a röfitanyáról szerezhetünk, mivel az uraság épp vörösagyagban fetreng naphosszat. Csak egyszerűen menjünk be, s mártózzunk meg az iszapban. Siessünk vissza a gyűlésre, adjuk át az agyagot, s néhány perc múlva a kész lencsét szorongathatjuk a kezünkben. Irány a kutyus, aki rendkívül megörül a lencsének, s készséggel átnyújtja a térképe másolatát. A kutyus háza előtt találkozunk Elara küldöncével, aki egy levelet nyújt át nekünk, amit el kell vinnünk Elara testvérének, aki az északi régióban lakik. Most már, hogy megvan a térképünk, kedvünkre csatangolhatunk.







Első utunk a kutyák kastélyába vezet, ahol nem fogadnak valami nagy szeretettel: mivel a kutyakirálykisasszonynak nem tudunk olyan történetet mondani, ami ismertetlen számára, börtönbe zárat. A börtönben vegyük magunkhoz a tálkát, zörgessük meg vele a rácsot, mire előjön az őr. Kérjünk tőle kanalat, kaját (1, 3, 4), majd együk meg a kanállal a kaját (ettől erősebbek leszünk), kaparjuk ki a kanállal a laza kő körül a maltert, vegyük ki a követ és szökjünk meg. Barátaink egyelőre itt maradnak, ők nem férnek ki. Ahogy









kiosonnánk a kis lyukon egy csapóajtó nyílik meg alattunk, s vízbe pottyanunk, ahonnan Riff kimászik és egy kisebb labirintusba jutunk. Most nem falak között, hanem falakon kell menekülnünk, minél gyorsabban, mert egy zöld gyík hamar üldözőbe vesz. Ha sikerül kiszabadulnunk a labirintusból, keressük fel a sátrakkal jelzett cica tábort, ahol egy éjszakát tölthetünk. A vezér elpanaszolja, hogy a lányát baleset érte, lázában félrebeszél, s megkér, hogy segítsünk rajta. Keressük fel Elara testvérét, aki igen nehezen enged be minket: először csúsztassuk be a levelet az ajtó alatt, majd dobjuk be kétszer a kémlelőlyukon. Erre nagy nehezen beenged és elfogadja a levelet. Kérdezzük ki, hogyan tudnánk gyógyszert készíteni a cicalánynak, mire elmondja (3, 1, 5), hogy ehhez cantip fűre van szükségünk és mézre, no meg tűre és cérnára, amivel a sebeket bevarrjuk. Füvet a házától északra, a folyóparton szedhetünk, mézért kicsit messzebre kell mennünk. Keressük meg a bányát, vegyük fel a kötelet és a kovakövet, majd keressük meg a bányától észak-nyugatra lévő tölgyet, az alatta lévő fából rakjunk máglyát, s gyújtsuk meg a kovakő és a kanál segítségével. A füst elől elmenekülnek a méhek, s mi szedhetünk egy adag mézet az erre a célra kapott lábaskába. Valamelyik tisztáson összeakadunk Kylas Honeyfoot-al, aki egy dörzsölt kereskedő, s nála az aranygyűrűnkért vehetünk tűt és cérnát (2, 2, 1, 3). Irány vissza Elara testvéréhez, adjuk át az összetevőket, mire ő átad nekünk egy adag gyógyszert, amit vigyünk el a cicához, és adjunk be neki. A macskák hálából a kutyák kastélyában megmérgezik az őröket, akik mély álomba zuhannak, és mi beosonhatunk kiszabadítani barátainkat. Most egy rendkívül idegesítő labirintusrész következik, lássuk a helyes utat: É, B, J, É, É, J, É, B, É. Így a trónterembe jutunk, innen induljunk el a jobb oldali folyosón, egészen a kutyakirálynő szobájáig: B, É, J, J, É, É, B, B, J. Osonjunk oda a kutyához úgy, hogy ne lépjünk a nyikorgó padlódeszkákra, és lopjuk el a kulcsot. Irány ismét a trónterem: B, J, J, É, É, B, B, É, J, majd ki a baloldali ajtón. Keressük meg a részeges őrök szobáját: B, J, É, É, J, B, osonjunk el mellettük, és keressük meg a cellát: B, B, J, J, É. Szabadítsuk ki barátainkat, s együtt távozzunk el a kastélyból: É, B, B, J, J, B, B, É, B, B, J, É. Keressük fel a bányát, menjünk be és próbáljuk levenni a zöld kristályt. A harmadik próbálkozásra (amikor a vaddisznó besegít) sikerül leszakítani a zöld ékkövet. Az ékkövel keressük meg valamelyik tisztáson Kylast, a kereskedőt, és cseréljük vissza az aranygyűrűnkre.

Induljunk el északra, és keressük meg a hágót, ahol az út pechükre leszakadt. Szóljunk szarvas barátunknak, hogy ugorjon át a másik oldalra, majd dobjuk át neki a kötelet, s mi is evickéljünk át. A másik oldalon keressük meg a kikötőt, s adjuk oda az öreg révésznek a gyűrűt, mire az átvisz bennünket a túlpartra. Keressük fel Shalia-t aki a vízesés alatti barlangban lakik, tőle megtudjuk mennyire fél a szigeten tanyázó szürke farkasoktól. Keressük meg a vízierőművet, ahol elfognak a farkasok, s elvisznek a táborukba és bezárnak.



Raboskodásunk alatt végighallgathatjuk a farkastörzs fenyegetéseit, sőt megjelenik a gonosz mosómedve, aki a farkasokkal szövetkezett, s a viharok gömbjével befolyásolni akarja az egész birodalmat. Reggel, amikor elmennek vadászni a törzs tagjai, megjelenik Shelia és kiszabadít minket. Mielőtt elhagynánk a tábort, vegyük magunkhoz a kis aranyszobrot. Induljunk el nyugatnak, keressük meg az ősi romokat, amelyek egy reptér maradványai. Menjünk be a második ajtón, s vegyük magunkhoz a hosszabítót. Térjünk vissza ismét a táborhoz, s induljunk el keletre, ahol előbb-utóbb találunk egy szirtet a tenger felett. Itt használjuk a hosszabítót, mire barátaink leeresztenek egy fészekbe a hosszabítóval, s mi kicsenhetjük belőle a kódkártyát. Keressük meg a kikötőben Kylast, s cseréljük el nála a szobrunkat egy lámpára. Irány ismét a reptér, olajozzuk be a harmadik ajtót a lámpában lévő olajjal, s bent vegyük magunkhoz a csavarhúzót. Csatangoljunk el a kifutópályához képest keletre, s keressük meg a váróterem nyitható bejáratát. Bent használjuk a kódkártyát az ajtó melletti nyíláson, menjünk be a zsilipajtón, s ismét egy kellemes labirintus: É, B, J, B, J, É, J, É, J, J. Egy számítógépközpontba jutunk, ahonnan kapjuk fel a háromszög alakú szerkentyűt, majd irány a szabad levegő: B, B, É, B, É, B, J, B, J, É. Menjünk vissza a vízierőműbe, menjünk fel az erőmű tetejére, nyissuk ki a csavarhúzó segítségével a kutatóállomás ajtaját, s bent vegyük fel az ébresztőórát, és nyissuk ki. Az elemeit rakjuk át a háromszögű szerkentyűbe, és irány Shelia lakhelye, ahol egy fura ajtót találunk a barlangban. Helyezzük be a szerkentyűt az ajtó nyílásába, mire egy lejárat nyílik meg, ott menjünk le.





És itt a nagy finálé: keressük meg a mosómacit (a 2. létrán fel, amíg lehet), aki rettenetesen felháborodik, hogy a gömböt el akarjuk szedni tőle, s kimenekül a vízierőmű tetjére. Az erőszak már majdnem használ ellene, a gömböt már el is csórja Riff, amikor megjelenik egy farkas és beleköp a levesünkbe... De Riffnek van magához való esze: elkezdenek cicázni, ahol a fogó a mosómaci... Néhány remek dobás után a gömb túlságosan is a gát szélére kerül, és az őrült maci utánaugrik... és együtt zuhannak a tajtékzó vízbe.

Nem marad más hátra mint végighallgatni a gratulációkat, megölelni barátnőnket. Na de mi lesz az időjárással a gömb nélkül? Honnan fogják tudni a lakosok, mikor kell aratni? Riff már erre is tudja a választ: figyeljük a csillagokat, a nap és hold állását - azaz használjuk az agyunkat. És ezzel az állatok is a tudományos fejlődés útjára léptek, mint sok ezer évvel ezelőtt mi...

Koronczai G.

ÉRTÉKELŐ

grafika	75%
hang / zene	74%
kezelhetőség	85%
kihívás	45%

ÖSSZHATÁS

79%

TESZTELVE: PC

576 KByte

VERZIÓK: PC

